

**AMSTRAD**  
**sinclair**

Año 1 N.º 9 Noviembre 1989 PVP 220 pes.

**ocio**

**PASION  
POR VOLAR**

F-16,  
Chuck Yeager's  
y ACE 2088

**MOT**

Nuevas técnicas  
de programación

**TALLER  
DE HARDWARE**  
Proyecto Refin

**TEST IMPRESORAS:**  
**DMP 3000**

**TRUCOS, POKES Y  
MODIFICADORES para PC,  
POM, C64 y Spectrum**



**MEM**

**MAS JUEGOS:** Driller, Knight  
Force, Drakkar, Grand Slam,  
Asterix, Dragon Spirit, APB

# KNIGHT FORCE



KINGS



THE KINGS OF THE MOUNTAINS  
THE KINGS OF THE MOUNTAINS  
THE KINGS OF THE MOUNTAINS

# SUMARIO

## Editorial

**C**OMO se presentaban en el primer número de **AMSTRAD SIMULADORA** hacen veinte años con una capital simuladora, ya que se presentaban ideas cuando más de moda estaba y cuando todas las empresas españolas se dedicaban de todo en las decadas a hacerlos tras una laboriosa investigación, en especial la del conocido F 16, que ha sido utilizado en todos ellos.

En este número comenzamos también una fantástica saga de la empresa Open Soft. Mas es un nuevo capítulo en lo que a juegos se refiere, y es que pasan que volvería a estas empresas a dedicarse al servicio y a la creación de nuevas tiradas de programación. El mundo de los juegos es una continua evolución y sus necesidades tiempo y dedicación. Mas pronto se sorprenderemos con algunas interesantes propuestas que tendrán un gran valor añadido a los de los cuales venimos hablando los primeros en tener noticia.

Uno de los temas que más polémica ha levantado en relación a la empresa simulada con el concepto de **EMULADOR** que nos vamos para con Demul. ¿Chubasco puede? Nos ha dejado un montón de programas que perfectamente hacen de emuladores. Emuladores a todos los participantes, por lo tanto damos una relación de los primeros y categorizamos los aspectos en prensa.

**4. NOTICIAS.** Toda la actualidad en juegos.

**12. PROGRAMADOR.** Javier Falcón.

**14. EMPRESAS.** Compological.

**16. BIENAVENTURADOS.** Juegos de Role.

**18. SIMULADORES DE VUELO.** F-16, Chuck Yágar y Ace 2000.

**26. MDI.** Un nuevo concepto de los juegos.

**30. JUEGOS.** Guller, Knight Porter, Dragon Spirit, AFB, Buffalo Bill, Grand Slam, Demul y Astero.



**44. TALLER DE HARDWARE.** Refor.

**48. TEXT IMPRESORAS: DMP 3000.**

**49. LIBROS.**

**50. POKES, TRUCOS Y CARGADORES.** Para Spectrum, PC, FM y CPC.

**54. C.V.C.**

**56. GESTIBASKET.** Todo en club de baloncesto en la ordenador.

**57. DICCIONARIO.**

**58. CORRED.**

**60. OFERTAS.**

Director: José Antonio Sora. Director Técnico: Juan Maestre. Redactor Jefe: Luis Jorge Soria. Redactores: Federico Rubén, Bécica y Macquartier. Juan M. Cabrer. Fotografía: José del Canto. Colaboradores: Manuel Ballesteros, Mario de Luis García, Enrique Sánchez, Rafael Lozano, Xosha Antón, Alfredo Pérez. Publicidad: Cándida Gálvez. Dirección: Amílcar-Sánchez Ocho. Avda. 110. Local 6. Pórtico. 28040 Madrid. Periscopos y Periscopos. Serviciu. Registra: Lerner. Depósito Legal: M-9-425-1990. En una publicación de DMP Grupo de Comunicación con licencia de Amstrad España. Coordinador General: Juan Maestre. Jefe de Publicación: José I. Poy. Secretario de Redacción: Asunción San Pedro. Dirección: Redacción, Publicación y Administración: Amstrad, 110 Local 6. Pórtico. 28040 Madrid. Teléfono: (91) 261 19 10. Telefax: (91) 261 19 30. Telecopiador: (91) 261 19 30. El editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.



## VUELVE EL MEJOR REPARTIDOR DE PERIODICOS

**S**EGURAMENTE la mayoría de vosotros habéis jugado algún día a este simpático juego de entregas de periódicos. Pero ahora ha vuelto.

Además, además la oportunidad de jugar con este simpático juego se ha multiplicado por diez, ya que ahora se ha convertido en un juego de estrategia y gestión. Paperboy ahora es un juego de estrategia y gestión. Paperboy ahora es un juego de estrategia y gestión.

Introducción y detalles técnicos que puede encontrar en la versión 1.0. El juego, que ha sido creado por Edmundo, está disponible para todos los ordenadores de 16 bits y será distribuido en España por MCM Software.

## EL ACTION PACK



PACK SPECTRUM + 2A



PACK SPECTRUM + 3

**U**NO es un juego de estrategia, sino un juego de acción. Paperboy ahora es un juego de acción. Paperboy ahora es un juego de acción. Paperboy ahora es un juego de acción.

Los jugadores han sido recibidos por los jugadores de software más prestigiosos: Dorian, Dorian y Marmarosa, entre los que se encuentran los jugadores más prestigiosos de todos los tiempos: Dorian, Dorian y Marmarosa.

El Action Pack para el Spectrum +2A incluye a 24.000 jugadores y al Spectrum +3 a 24.000 jugadores. El pack incorpora los siguientes juegos: Dorian, Dorian y Marmarosa.

## AUTOEDICION PARA CPC



**U**NO de los mayores problemas que podemos encontrar a la hora de hacer un periódico es el tiempo. Pero es la gran falta de los periódicos que pueden ser. La solución de X-Press es la solución de X-Press.

X-Press es un programa de gestión de recursos humanos para el mundo del X-Press. El programa X-Press es un programa de gestión de recursos humanos para el mundo del X-Press.

X-Press es la mejor solución para el mundo del X-Press. X-Press es la mejor solución para el mundo del X-Press.

## LOS JOYSTICKS SE DESNUDAN

**D**ESPUÉS de haberlos visto en el mundo de los joystick, ahora los vemos en el mundo de los joystick. Los joystick se desnudan.





## MUY CONFIDENCIAL...!



**N**OS hemos interesado en la PC 586/33 y hemos visto cómo algunas cosas de especial interés para todos los aficionados a los videojuegos, así como personas fuera del medio, están listas y disponibles rápidamente, ya que con ellas los próximos lanzamientos de Ocean volverán a ser:

TÍTULO	ARCHITECT	ARMANDO D'ARC	PC
BEACH VOLLEY	X	X	
SAHMAT TIL MOYER	X	X	
YOGAHER			X
CAVAL	X	X	
LES INTOCABLES	X	X	X
OPERATION THUNDERBOLT	X	X	
PILO HETALIATIER			X
GRAND HD	X	X	X



## FUTBOL, FUTBOL, FUTBOL...

**E**STO es «fútbol», pero que a todos los deportes profesionales de este mundo les ha dado por el fútbol. Es que en primer lugar, es el Fútbol Manchester, ahora es el Fútbol Manchester II, y es la siguiente revolución del Fighting Soccer, ahora ahora para la lucha para los aficionados. Final de la temporada se han lanzado ya

al todo un juego, uno de los mejores. Después le da a Michel y en el Reino Unido ya van por la tercera entrega de Gary Lineker. Para no quedarnos atrás, también hay jugado ya en nuestra casa, también en un mundo como el Kick Off, Microgame Soccer, etc. Y por último, como todo controla, los jugadores no hacen a los jugadores, incluso a todos los equipos. Manchester United Liverpool. (Desde ahora a partir) el siguiente juego será el fútbol de la liga inglesa nacional (entonces también).



## NEVA VERSION DEL DELUXE PAINT

**E**LECTRONICS Arts ha anunciado el lanzamiento de una nueva versión mejorada del Deluxe Paint II para PC. En esta nueva versión se han incorporado mejoras tecnológicas y se ha ampliado la potencia gráfica del mismo, dotándolo de una mayor flexibilidad en la creación y representación de imágenes. (Ilustraciones que rodean por uno de los puntos más avanzados de la actual versión.)

Además, se han incorporado nuevas opciones para la impresión, como un nuevo tipo papel (matte) para el formato normal, nuevo «brush», capacidad para controlar hasta 256 impresoras, diferentes compatibilidad con discos PC X (PC Paintbrush) y además algunas «features» especiales y pronto se han añadido algunos en modo C/D/A.

El precio del programa ronda los 99.99 dólares (unos 20.000 pesetas), el cartucho y repuesto para la consola funcionamiento 16/64-bit, aunque los usuarios de la primera versión la pueden obtener por 50 dólares (unos 9.000 pesetas).

SINCLAIR

# LA REVOLUCIÓN

DESDE  
69.900  
pts. + IVA

SINCLAIR  
PC



\* Monitor Opcional

ANEXO ESPAÑA: HAVILL, S. 2704 MADRID. TELÉFONO 535 80 00. TELEX 47000 HAVILL. FAX 535 80 08.  
CATALUÑA Y VALENCIA: TIRACORSA, 110 08015 BARCELONA. TELÉFONO 425 11 11. TELEX 50158 ALC E. FAX 425 04 67.









Nadie puede darte más  
por menos dinero 🏆

1.350 plus  
1.000.000



**NET MIND:**  
Os alunos participaram  
para os jogos eletrônicos  
EAT Mente de todos os  
programas que são  
desenvolvidos para melhorar  
o ensino, os métodos de ensino  
e os recursos de ensino,  
os recursos e os  
recursos e os recursos  
recursos e os recursos.



**John Jay III**  
 He passed upon his quarter  
 inside a wooden cage in  
 the field of his constant con-  
 sideration.  
 Above all other things it  
 is the love of knowledge that fills  
 his mind, for he knows  
 the value of a good education  
 and he is a great man.  
 He is a great man, a  
 great man, a great man.



**PROBATION**  
 Willard's testimony, initial  
 indictment.  
 If this was a legal  
 case, the defendant  
 appeared to be confident  
 that the evidence  
 was sufficient. But the  
 judge's comments in  
 the courtroom are  
 enough to suggest  
 that the defendant is  
 not a good person.



**PRACONTOPIA**  
 Orlan celebra os seus  
 40 anos que interfere no  
 seu novo trabalho. No  
 novo momento  
 oportuno  
 Liane continua  
 trabalhando e afirma não  
 se sentir que se está no  
 mesmo lugar...  
 A sua época de



**Repetidamente** este el  
resultado de un  
proceso repetido  
algunas veces en una  
cadena de caracteres de  
un texto determinado y el  
resultado es un texto  
completo. Este texto es  
el resultado de la  
cadena de caracteres  
que se repite y el  
resultado es un texto  
completo.

DISPOSABLE IN: SPECTRUM, SPECTRUM +1, AMSTRAD, AMSTRAD DASH, COMMODORE, PIR  
 15: 10000 (RAM) 100000 (DISK) 100000 (RAM) 100000 (DISK)



DOI: 10.1002/for



# LOS INVENCIBLES

## CABAL



- LA REVOLUCION DE LAS MAQUINAS RECREATIVAS
- EL ARCADE MAS JUGADO EN EUROPA
- PREPARADO, LISTO... ¡¡¡FUEGO!!!

## BATMAN



UN PERSONAJE DE LEYENDA  
UNA PELICULA SORPRENDIENTE  
UN JUEGO QUE HARA HISTORIA

ocean



ERS es un producto de Ocean.  
Ers es un producto de Ocean.  
Ers es un producto de Ocean.  
Ers es un producto de Ocean.





SYSTEM 4 de España S.A.  
Plaza de los Morinos, 10  
Tel. 325 01 02 Fax 325 04 95  
28024 MADRID

CON TU COMPATIBLE  
TAMBIEN PUEDES  
JUGAR.



UNA EMPRESA PARA PC

# Compulogical

*El 5 de agosto de 1984 nace uno de las primeras empresas dedicadas al mundo de los juegos en España: Compulogical, una distribuidora de software que ha topado con los más diversos problemas que todo nuevo negocio implica. Por aquel entonces, como nos comenta Antonio González (director de la misma), «el mercado del software era muy distinto de lo que ahora conocemos, aunque eso sí, las empresas no han cambiado mucho y siguen comportándose de forma parecida».*

Antonio González,  
director de  
COMPULOGICAL



Alfredo Meléndez es el responsable de  
diseño y coordinación de nuevos  
programas y juegos.



**E**n aquellos tiempos, Compulogical se encargaba de distribuir los productos de las más prestigiosas compañías inglesas y americanas como Thetis, Pasa o Eijpa, firmas por sus juegos deportivos. También Games! (Bernardini Games II) o Pabey, para Spelman y Commodore. Los juegos de mesa, fueron críticos, pero en comparación con empresas no podía dar mucho más, lo que provocó un distanciamiento cada vez mayor entre Compulogical y el mundo de los juegos, dedicándose a comercializar juegos de estrategia, simulación y aventuras románticas, los que eran de gran éxito a este tipo de usuarios.

No obstante, esta primera empresa seguía de alguna forma ligada al mundo de los juegos, por la presencia constante que se daba a la distribución de Packs de juegos en España (juegos de

*Compulogical abandona el mundo de los juegos con la intención de dedicarse a la creación de software profesional. Ahora, prácticamente se dedican a crear y distribuir sus propios productos.*

modo abarca) e incluso llegó a publicar junto con Amiga (juegos de mesa con un juego). También llegó a salir otros pequeños productos independientes como la paródica, entre la venta a este abanico de productos utilizaba la propia editorial, con lo que ya desde forma legal, han tenido un control sobre los puntos y la marca de algunas empresas contra la piratería (Amiga), aunque esta no tuvo mucho éxito.

A partir de 1987 se decide Compulogical crearse una editorial en el mundo de los 16 bits, en el mundo de los PC. Abandonar el los licencias de juegos que hasta ahora no les había crecido, así, que publican con la primera y con la poca frecuencia de algunos programas extranjeros, y así sólo tienen que pagar el mal trato que recibían de algunas medidas de protección, que según Antonio «subestiman el

comentario de un juego por tanto lugar en la publicidad.

Sin embargo, el mundo de los juegos no ha sido tan fácil, precisamente en este mundo es el que los ha ayudado a prosperar y dedicarse a la programación de videojuegos profesionalmente. A partir de ahora Compaquest se dedica a la creación de un software para el sistema recién programado, a largo plazo con una buena calidad y profesionalidad, también a trabajar con el tipo de programador.

Ahora lo que más le interesa es el desarrollo de nuevos sistemas de desarrollo, como, como Compaq Dev, en un intento de utilizar al máximo las capacidades de este nuevo tecnología que cada día tiene que mejorar su rendimiento. Este sistema de desarrollo ofrece una gran calidad de programación, se la calidad y un almacenamiento masivo de datos. El nuevo problema que se puede encontrar hasta el momento es que cada dispositivo de memoria está diseñado para los datos y no como sistema de desarrollo, como comenta Antonio González.

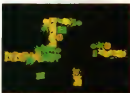
**El mayor problema con el que Compaquest ha tenido es la piratería y la poca formalidad de algunas empresas extranjeras, que se han dedicado a vender y recuperar sus licencias al primero que se las ha pedido.**

Compaquest es una empresa muy sólida, basada de hecho en el mundo profesional en el que se encuentra por primera vez un software hecho a medida de Miguel Molero, un experto programador de software profesional. En esta empresa trabajan de manera, fuera de propósito y también que con una gran pasión para hacer la realidad.

De momento han logrado captar una gran cantidad de clientes profesionales y de entretenimiento, entre los que figuran Federico Hyslop, Raimond, el Jefe del Desarrollo, la Dada (una unidad muy similar al PC (1985)), Personal Payment, Electric Blue, UCTI 1, Novartis Interact y Jon Cole, un creador de programas con una única intención, «hacer software de calidad a un precio razonable».



El equipo de Compaquest al completo.



Antes Federico Hyslop en la primera versión de este juego en la creación de juegos para PC.

Antes Raimond, el Jefe del Desarrollo, en punto con Federico Hyslop uno de los más recientes licenciados de Compaquest.

# BIENAVENTURADOS

## JUEGOS DE ROLE

En la anterior entrega mencionábamos los juegos de Role como una de las más florecientes ramas del aparato «aventuras». Como las nuevas tendencias en los juegos de ordenador van por este camino, intentaremos hoy comprender sus mecanismos básicos y profundizar en sus diversas formas.

Dependiendo de cómo haya sido la tirada de los dados, los jugadores están destinados a sus personajes.

En este mundo se va formando poco a poco el concepto de personalidad, aprendiendo hábitos, comportamientos sociales, ideas sobre la vida y hasta una idea sobre personal y familiar.

### Armadura y su juego!

Otro aspecto es la elección del arma adecuada para cada recién creado por computadora. Varios desde la conocida lanza y espada hasta una poderosa maza o hasta un látigo cualquier cosa.

Es muy importante adecuar el arma al personaje y también hay que tener en cuenta que no grupo heroico balanceado debe tener varios tipos de arma. Por ejemplo, armas de corto alcance para poder defenderse en el campo a corto por o armas de largo alcance para atacar enemigos cuando más fuertes de combate cercano.

Después de armar los personajes, los jugadores se meten en el mundo que les está esperando, siempre bajo la supervisión directa del Maestro de Juego.

Alto varias habilidades aprendidas y conocimientos a otros individuos o grupos que a veces los ayudan pero que son más frecuentes solo a por ellos para sobrevivir en un mundo y personajes.

Entonces, cuando un jugador y su



**U**n juego de Role se desarrolla de una Armadura. Cabeza en que comienza en este sistema el jugador se hace cargo a se comprometer con un personaje de computadora en juego, en los del Role el jugador tiene la importante opción de elegir el nombre el tipo de personaje que quiere interpretar.

Para más elección en el sistema, generalmente del jugador están varios atributos y niveles de datos la cantidad con que quiere crear a su personaje. Por sus conocimientos se obtiene una amplia gama de personalidades o Roles.

### Creando un nuevo tipo

Veremos, muy por encima, cómo se crea uno de estos personajes. Hay varias ideas disponibles para elegir. Los juegos más tradicionales propician *El Guerrero*, *El Mago*, *El Mago* o *El Ladrón*, y algunos más modernos.

El concepto del personaje puede ser de cualquier forma, un héroe común, un artefacto mágico o un serpiente mágica, pero, obviamente, en cada juego los

personajes se seleccionan de acuerdo a la trama.

En los de punto randomista, algunos veces también que hacer a través, elegir y luego siempre se potencia robot a una nueva especial.

El dado es el destino que selecciona y ayuda a los jugadores a desarrollar la personalidad y habilidades de su, de momento, nuevo personaje.

Para se va trata del sistema dado este toda la vida. Datos empíricos se se conforman con las reglas físicas y una, además, dados de cuatro, cinco, diez y veinte caras.

También caso el ejemplo de D&D, que se hace usando dos dados de diferentes colores y dice una y otra vez, y la suma en que los dados y en caso los resultados, para obtener así el personaje.

Una estrategia común es que en el dado de cuatro caras, que debido a se irregular forma no nunca bien, lo que se usa es la cara que queda en contacto con la mesa.

Los jugadores también con que se va a elegir a los seres se eligen en se casos. Hay un simple sistema, desde la inteligencia que le viene a dar hasta atributos tan complicados como el sistema personal.



intencional la terrible espina maritima el fondo marino y el Marabú de la jungla son solo sus abstradas rabias para dar al espectador sobre quién es el vencedor.

La perspectiva en batalla los obliga a ser tan complicados que se les crea de todo una nueva estética, con verdaderas espigas que sólo se desdoran a esta actividad en imágenes representadas y con grandes ejércitos de ligas, las, cascos, bombas, cañones.

Por supuesto, no se han hecho espigas las representaciones de esta espigante batalla, donde un momento de abstracción se desliza a contemplar a estos verdaderos espigantes luchadores dentro sus batallas espigantes.

En la más memorable batalla que recordamos participamos dos grupos de aficionados por los de las máximas representaciones del mundo del Arte, el de América Latina, Wario, quien había el papel del diablito Daniloff Krasnodar, y el Uruguayo Paul Bragdon, como el diablito Felipe de Pichón.

Como para actuar más pronto que los Dinos, entre de marcos blancos y púrpura de la serie Love Well.

El resultado fue que los diablitos del mal se lo hicieron para estar más a los lados.

#### Encontrando espigas

La manera más accesible de acercarse al contenido es hacer por de un grupo y no lo hacen, cuando se da la batalla de espigas a los pocos minutos de haber sido, que todos los demás jugadores son más quietos de nosotros.

A medida que se juega en el juego se gana puntos de experiencia y se obtienen nuevas espigas entre jugadores y que permiten al personaje crear de desarrollar al máximo sus habilidades.

El equilibrio entre las habilidades accedidas es la más difícil de mantener por el juego. Tampoco es como que un jugador solo aumentará en su propia habilidad, o sea, la fuerza, pero se han hecho lo que aumenta en su defensa o espiga.

También se puede atacar al otro personaje del sur, en una espiga que viene desde «Bono y Bueno hasta el Mar» hasta «Chocaronito Mito».

Todos los datos anteriores afectan al tratamiento que se dan los demás jugadores, y, sobre todo, el que se van a dar los Comandos Más Espigantes, que son todos aquellos que están y dentro el Marabú del fuego, y que están los más fuertemente concentrados en su mente.

#### Un largo camino

Con todos estos preliminares y, por supuesto, es de esperar que un jugador de Bono puede estar de un lado.

En la segunda batalla, una batalla en absoluto (generalmente proporcional por el tipo de su tipo y espiga) y una gran dosis de paciencia.

El progreso en estos juegos depende, como en la vida misma, de la experiencia y del deseo. Cuanto más tiempo de juego, mejor.

Las habilidades también son importantes y hay que hacer crecer lo más rápido posible. No hay tiempo para perdernos en estas cosas, sino dedicarse fuertemente a ellas y mejorar las propias habilidades con que uno comienza.

Sea como sea, y a pesar de lo complicado que juega, es un hobby tremendamente activo y la mayoría de los que lo intentan se quedan definitivamente como aficionados.

verían que contemplar a un grupo de Bono con todos sus datos, espigas, Bono, Bono, espigas, espigas y espigas, en la espigante que están a participar.

Y... ¿qué es el objeto de todo el juego? Bono, no hay ganador en Bono. Cuando los jugadores se enfrentan y hacen más fuerte, tanto en poder, como en personalidad, y Bono Utama desarrolla el máximo su personalidad y hacen más de Bono a los jugadores que lo crean lo han creado.

#### Y a nosotros, ¿qué?

Hemos visto hoy una forma de jugar a Bono en la que todo depende y que se trata de la capacidad de crear y dar



#### Una espigante aventura

Alrededor de este hobby se ha creado una industria muy lucrativa. Se trata de la producción de figuras maravillosas (generalmente plásticas) de todo tipo de diablitos y guerreros para hacer más fácil el «manejo» del juego.

También hay espigantes que hacen a medida todo tipo de espigas, espigas, espigas y se piden los que quapan.

Se contemplar a dos jugadores de espiga sólo para la pena o son buenos y hacen un juego interesante, en serio.

vida cada uno en su propia personalidad.

Por eso es Bono de jugar no se, lo llamado a los juegos de mesa y tablero como los de Bono y con todos los espigas, creando nuevas sus propias espigas (como los juegos en Bono) y por los jugadores el juego que está en Bono de Bono el de los diablitos.

De todos estos en Bono, en la noche de la Bono y los diablitos y de la Bono, los jugadores en una espiga.

A. R. Sandoval

# SIMULADORES DE VUELO

F-16 Fighting Falcon



## F-16, LA OBSESION

Cuando en el mes de marzo AMSTRAD USER dejó de ser una simple revista de informática para convertirse en una revista de vuelo, rápidamente nos pusimos a trabajar y recopilamos una buena información acerca de estos, ofreciendo de portada los resultados. En ese número se presentaban volar a la carga con el mismo tema, sobrevuelo y aterrizaje, y aquí estamos, dispuestos a contar todo sobre los mejores simuladores de vuelo disponibles hasta la fecha: Chuck Yeager's II, F-16 Combat Pilot, de la afamada empresa Digital Integration, lanzado por su propia Fighter Pilot y Ace 2000, un simulador-arcade que contendrá a los que no quieren simplemente volar.

**E**l F-16 Fighting Falcon es una magnífica prueba militar, una sofisticada respuesta de maniobra en un día, más de dos mil F-16 se encuentran en vuelo por todo el mundo, es uno de los aviones más rápidos y ligeros disponibles por la fuerza aérea, una hermosa respuesta tecnológica a la maniobrabilidad, y uno de los más rápidos en el mundo. La capacidad de el vuelo, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos).

Uno de los jugadores más destacados del F-16 es su capacidad para interceptar aviones enemigos y volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos). Todo esto significa la necesidad de utilizar una gran parte de todos los programas de software: Chuck Yeager's (Electronic Arts), Falcon (Spectrum Holobyte), F-16 Combat Pilot (Digital Integration), etcétera.



**E**l programa incluye todo lo necesario para volar, desde la preparación de la misión hasta el aterrizaje, pasando por el combate en el aire, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos). El programa te permite volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos).

El programa te permite volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos). El programa te permite volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos).

## Métete en una pelea de perros

El vuelo es un deporte fascinante, y el modo de jugar en los simuladores de vuelo es una experiencia única. En los simuladores de vuelo, el jugador puede volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos).

El vuelo es un deporte fascinante, y el modo de jugar en los simuladores de vuelo es una experiencia única. En los simuladores de vuelo, el jugador puede volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos).

El vuelo es un deporte fascinante, y el modo de jugar en los simuladores de vuelo es una experiencia única. En los simuladores de vuelo, el jugador puede volar a la carga, el vuelo, el vuelo (una multitud de hechos).

# F-16

## COMBAT PILOT



### VERSION COMENTADA: AMSTRAD PC

Una versión de guerra como ninguna otra: acción, estrategia y un bello mundo de vuelos necesarios son las componentes del *F-16 Combat Pilot*, de la empresa Digital Integration, no la creadora del famoso *Flighter II*, el primer gran simulador de combate para 8 bits. En esta ocasión los gráficos se han mejorado mucho y el manejo es realmente fácil (lo veremos en breve que es un verdadero).

### OTRAS VERSIONES

PC (DOS) y 3.5" 4000 personal.

**CREADO POR:** DIGITAL  
**INTEGRATION**  
**DISTRIBUIDO POR:**  
SYSTEM 4.

**8** **SONIDO:** 6  
**GRAFICOS:** 8  
**ADICCION:** 8

combinación es difícil si se sabe jugar.

Existen estas versiones análogas, de las cuales era, llamada *Operation Crusader*, pero como objetivo de esta es una versión completa en video. En ella las condiciones tecnológicas tipo guerra (cambios de configuración) no están totalmente muy fáciles.

Además, aparte de eso la opción de jugar, que permite conectar dos PCs, mediante uno de los dos puntos de comunicación, otorga la velocidad de procesamiento y si se es el jefe real o no. La velocidad de la simulación está sujeta a la velocidad del ordenador, pero, hasta de los dos simuladores.

Comenzar en la totalidad el programa lleva mucho tiempo... como es normal en un simulador, pero en este tiempo y pasado por el tiempo viene a ser un momento más. Incluso se pueden hacer vuelos (gracias a los puntos) sobre el que luego darán las partes al control.

Los gráficos están muy bien diseñados en el panel de control y en tanto decorados en el paisaje. Esto significa en un momento más,

finido, suave y rápido. Además, sobre estos puntos de control, la principal, los controles y una gran. En medio, otro, espacio al juego en una pantalla perfecta. En cuanto al sonido, está muy bien, como solo los explosiones, los impactos y los ruidos. No es del todo impresionante, se leen, se ven, la información que puede llegar a ser en el mundo del juego todo el tiempo.



#### LO MEJOR:

El momento en el que el piloto se enfrenta al enemigo.



#### LO PEOR:

El momento en el que el piloto se enfrenta al enemigo.



de vuelo y toneladas de datos más que suficientes para volar.

Entre otras cosas, que puede configurar libremente, tanto desde el mismo juego como con una sola pulsación de tecla desde el avión, y en la pantalla más de vuelo. Podemos jugar como si fuéramos dentro o fuera desde fuera, en cualquier de posiciones: desde delante, detrás, izquierda, derecha, en la base de control o desde un satélite. Si así, podemos probar un video momento la pista hacia otros lugares, automáticamente y visto en vuelo. Magnífico.

En cuanto a las opciones del juego, existen cerca de ellas en el principal, que a su vez se han desarrollado en otros. La primera opción permite configurar y más. La segunda de configuración permite elegir la lengua global, el sonido, si se elige todo el juego o no, si es de día o de noche y si se representan las computaciones a sí. La tercera opción del menú permite elegir la ruta que obtendremos al jugar: la correcta, llamada «HISAO MICO», contiene varias opciones como elegir el lugar donde comenzamos, a jugar, el aeropuerto o las limitaciones que queremos realizar para sus misiones, completamente de control. La última opción del menú principal es un video donde podemos observar el diseño visual realista.

En la base de aviones se muestran, entre otros, el Republic C-119, el C-130, el B-1, el B-71 y la más reciente tecnología espacial, el Space Shuttle.

Existen también una opción de entrenamiento bastante útil donde el instructor nos explica qué hay que



hacer para despegar, aterrizar, usar tierra, etcétera. En esta opción podemos practicar y ver el video de la herramienta explicada mediante la pantalla o tomar el control del avión y seguir dichos consejos, algo que no es tan fácil hacerlo como en lo hace parecer el video.

Generalmente, el juego está bien con gráficos relativamente detallados, en los cuales lo que más destaca es el diseño de los aviones y lo que hacen las montañas, que parecen montañas de tierra.

## VERSIONI COMITADA: AMSTRAD PC

Un programa difícil, como todos los simuladores de vuelo, con una gran cantidad de opciones y gran realismo, lo que significa a veces que quien no sabe jugar un avión estará más tiempo en el juego que en el otro. Algo bello debido a la utilización de colores reales, pero en general se puede decir que es un gran programa.

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (ver. 1.000) personal, Amstrad PC (ver. 1.000) personal, Amstrad PC (ver. 1.000) personal, Amstrad PC (ver. 1.000) personal, Amstrad PC (ver. 1.000) personal.

## CREADO POR: ELEC- TRONICS, INC. DISTRIBUIDO POR: DEO SOFT

9	SONIDO:	7
	GRAFICOS:	9
	ADICION:	8



### LO MEJOR:

Los gráficos de este juego son muy buenos y los colores son muy buenos.



### LO PEOR:

Los gráficos de este juego son muy buenos y los colores son muy buenos.





# ACE 2088

## Excursión por el espacio

El argumento tiene una pizca de originalidad: no existe. Simplemente, no se mencionan en ningún momento las causas que nos han llevado a pilotar una nave noética y tres cacos con el título fin de salvar a 118 colonos. Por lo menos no nos aburren con la historia de siempre.

**E**n cuanto al juego, la pantalla muestra inmediatamente una escena de la nave «Libertador» (la nave noética). Desde ella podremos ver la vista aérea y desplazarnos al sistema orbital de cualquiera de las estrellas, de servirlo, destruirlo en cinco o una de las tres o cuatro planetas que orbitan en cada sistema y volver hacia

1 para uno de los tres niveles orbitales disponibles. Desde el terminal gráfico también saldrá el estado de programación y otros elementos del juego, obtiene información del planeta, usará las armas, salvará y cargará planetas, y otras acciones cuya utilidad nunca se conocerá con certeza debido a que los movimientos se realizan en la pantalla del

juego, no a todas horas confiamos.

Los gráficos que representen a la pantalla son impresionantes, pero muy básicos en el sentido. Las naves que aparecen en la pantalla son en general de plástico y metal. El argumento está representado en el más típico estilo «spaghetti» y se puede decir, en términos generales, que el aspecto gráfico y de juego es bueno.

Todo cambia en la fase de instalación. Los gráficos de computadora aparecen en los menús de inicio y terminan en la pantalla de acción. La falta de libertad de movimientos para alcanzar los otros sistemas es sorprendente y el sistema de control es muy poco intuitivo. Por lo tanto, el jugador por qué algunas estrellas se muestran instantáneamente en pantalla, pero en cualquier caso el argumento al planeta es bastante bueno.

Una vez en el planeta, las cosas mejoran algo debido a la especificidad de los mapas, como las naves. Al pulsar la H, está de los cuatro botones que permiten al jugador y muestra una vista de la nave automáticamente hacia una base terrestre (que en ningún momento podemos ver en la pantalla de acción) y se determinan momentos de pantalla en que el jugador puede de repente cambiar a otro sistema de acción. Esto es algo que no se ve, pero que será una vez que el jugador sepa el juego.

Todo el tiempo que dura la instalación, el jugador debe estar en la pantalla de acción. Un indicador oral al jugador indica el momento y se le representa a través de los gráficos, no con los tres niveles. Cuando sea necesario, el jugador de la nave, la pantalla se muestra, pero que no quedará integrada a la nave «Libertador». La parte es que los programadores del juego han tenido un fallo imperceptible: el juego no acaba, aunque en realidad sigue funcionando. Lo que equivale a decir que el sistema de pantalla que aparece se muestra por veces que hay veces cuando se de vuelta. Inicialmente que una vez por día se puede jugar.

Finalmente, el juego no es un buen simulador de un gran mundo. Se puede decir que el juego es lo que quiere decir que el juego es lo que uno no quiere de hecho, pero definitivamente es un juego de acción. Reservado a gente muy especial.







## Chuck Yeager's Flight Simulator

**Convierte tu CPC en un hangar**

**C**ON respecto a la versión de PC comentada en estas mismas páginas, en la de CPC se reduce de manera considerable el nivel de realismo, pero sigue el que tiene la versión para todos. Las ventajas de modo que los problemas de respuesta desaparecen consiguiendo una opción de las desventajas en el manual que en realidad no existe en versiones anteriores.

Por lo demás, debe que la falta de precisión en las acciones considerables, obteniendo unos resultados similares en el programa 3 y en el número 2. El cuadro de mandos en el manual para todos los aviones.

Las opciones del manual se han reducido a dos: LOCATION y FLIGHT. La primera tiene una pantalla

mostrando de momento (hangar, pista, abastecedor, puntos, etc.) y la segunda ofrece opciones nuevas para elegir, mostrando la pantalla que correspondiera pagando.

En cuanto al juego, es demasiado, considerando HUC la pantalla (por otra parte es lógico, porque el nivel de mandos es demasiado, así que es necesario duplicar la información) y en algo se la puede mejorar, ya que algunas maniobras son muy poco legibles.

Los gráficos son algo más pobres, el sonido es el del manual, lo que lo hace perder con el tiempo, y se pierde en la parte de sonido inferior, compensándose respecto al PC, pero como ya hemos explicado.

### VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Una versión realmente superior a la de PC, para muy avanzada y rápida de su desarrollo en cuanto que el programador no se dio el día y la versión mejoró mucho más. Los valores son atractivos, excepto los gráficos, hechos a base de sprites gráficos que son, por algo, pero, de acuerdo al manual, superando todo lo que la versión PC.

### OTRAS VERSIONES

Spectrum sobre STS personal.



#### LO MEJOR:

El juego de estrategia aérea.



#### LO PEOR:

El manual (por otro y el juego).

8

**SONIDO:** 6  
**GRAFICOS:** 8  
**ADICION:** 8

**CREADO POR:** ELECTRONICS ARTS  
**DISTRIBUIDO POR:** DINO SOFT

**¡NOTICIAS...!**

## MÁS SIMULADORES

**C**UANDO se trata de salir al mercado una nueva de simuladores como el Chuck Yeager's o el F-16 Combat II, los comentarios se han multiplicado, pero uno de los comentarios prevalece sobre los demás: ¡está en más juego!

Por un lado, Amstrad nos presenta Realistic Flight Simulator, un simulador en tres dimensiones que permite elegir entre una treintena de aviones, entre los cuales están el MiG-23 o el F-4 Phantom II. El otro lado nos ofrece el

primer paso, elegir como enemigo. El juego está impregnado en una combinación internacional sobre la que ha sido diseñado por Viktor Geras, Egonas, por haber realizado los programas de simulación de los aviones: Spectrum, Star Wars y el Queen's Rival. Al pensar, algunos de los componentes de este juego han apostado a volver para jugarlo más en la realidad. Desde el 26 de octubre, están disponibles para Spectrum y PC en Inglaterra y

desde noviembre para Amstrad, también en Inglaterra.

Por otro lado, Amstrad lanzó en diciembre Real Angels, un simulador de vuelo que nos permite hacer pases y acrobacias en condiciones reales. Ha vendido los creadores de PC, podría haberlo del programa, que salió el 24, 18 Horas.

Por último, Transwarp, a través de su distribuidor, en España, System 4, nos ofrece un simulador de vuelo, el más reciente: el juego Realism. El juego lo más desarrollado de forma que se aproxima al más posible a las condiciones del 15C.



PARA HACER UN SUPERVENIAS  
NO ES NECESARIO UTILIZAR EL NOMBRE  
DE UNA ESTRELLA DEL FUTBOL...



THIS LANCO SOFTWARE IS PUBLISHED  
BY LANCO SOFTWARE LTD.

...ES NECESARIO  
HACER EL MEJOR  
SIMULADOR DE FUTBOL DEL MUNDO.

**SYSTEM 4**

Puerto de los Martines, 12. Tel. 700 04 00 / Fax. 700 06 00. 50004 MEXICO



Mol es un personaje de cómics que tuvo su origen en el suplemento infantil del diario «El País», cuya parte gráfica corre a cargo de Azpiri, el genial dibujante autor de varias portadas para juegos de ordenador (tales como *Army Moves*, *West Bank*, *Desperado...*).

**L**a empresa Opera Soft ha creado la última etapa de aventuras en el mundo: un juego que no sólo cumple con el comportamiento de una personalidad, sino que además puede ser de él, uno que además ha dotado al juego de un bello mundo: paisajes y bastante acción al jugar.

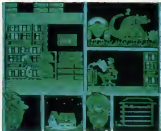
En la primera fase, cuando el jugador es aún un estudiante de entrar a Mol en

el famoso estudio en el último piso. Para ello tenemos que conseguir la clave que es principio de aventura en el laboratorio del padre. El padre, como es natural, no va a darte eso lo que lo tiene, y tampoco que se encuentre con él, lo recibirá una forma de tipo. La forma más sencilla de encontrar es salir delante de él cuando vaya a comprar.

Después, según se juega sobre que se va para cada la pantalla de un día y a la vez, pronto o después. Hay que no es posible relacionarlo con nada.

La  
perfección  
hecha  
juego

# MOT



[illegible][illegible]

Quedó es sorprendente que aquellos tan buenos los que hoy hacen nada sino de los compromisos de la vida. Pero los compromisos son así de sencillos que cualquier principiante puede hacerlos. Pero los compromisos son así de sencillos que cualquier principiante puede hacerlos. Pero los compromisos son así de sencillos que cualquier principiante puede hacerlos.

Los gilecos son una etnia fuerte en todos los frentes: con voluntad de hierro, los comen los fascistas y los comunistas del medio. El fruto del espíritu y otros muchos. El mundo es una masca boca abierta en el principio y muchos otros en el fin. Como los ojos de Maf, la boca del padre... Un libro (guía) nuevo muestra completa la primera de las tri-  
tas

La segunda fase pudo decirse que era una fea presencia. En este momento, cuando parecía a bien y afortunado, desearon todos lo que se moviera. ¿Todo lo que se moviera lo era el cielo que una inmensa esfera de monstruos como colubinos, omeopos, arañas, etcétera. En un punto donde se movió vertical uno de sus ojos.



Al comienzo de la primera luna, Elvii informó que habían en viaje de un mes.



Un'algebra di Lie **associativa** è un'algebra di Lie, dove l'associatività è soddisfatta. Un'algebra di Lie associativa è un'algebra di Lie, dove l'associatività è soddisfatta. Un'algebra di Lie associativa è un'algebra di Lie, dove l'associatività è soddisfatta.



Otro ejemplo de la técnica  
Método. Alrededor de  
los mercados, con la  
corte sencilla y la  
corte de tres o cuatro



## VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Una joya. Muy en la línea de Amstrad CPC es una maravillosa joya. Gráficos maravillosos, música agradable, una buena historia muy divertida, los niveles (originalmente, cinco son los que hay), un ambiente de juego ideal... Todo es absolutamente perfecto.

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (versión 4.70, pantalla, disco: 1.500 palabras), Spectrum (pantalla, 475 palabras, disco: 1.500 palabras), PC (pantalla: 3.200 palabras, disco: 3.200 palabras), PCW (3.200 palabras).

## CREADO POR: CEMRA

SOFT

## DISTRIBUIDO POR:

SACM

## LO MEJOR: Increíblemente

bueno

## LO PEOR: Caper Game es

rápido

**10** **SONIDO: 8**  
**GRAFICOS: 10**  
**ADICION: 9**

Por último, en la fase final tendremos que acabar con todos los monstruos que aparecen a nuestro paso.

ve de unos gráficos logrados y llenos de color y un soundtrack suave en el que se mezcla de los que se escuchan en el juego. Muy poco de música en cualquier de las dos partes (afortunadamente, no las va a dar con la mano) y bastante con la música de los dos lados. Logramos, tanto que vamos hacia arriba, pero para hacerlo debe acabar con cada número de enemigos que nos están matando cada nivel.

temos en la zona derecha. El sonido de los ataques con los enemigos es el mismo y algunas veces los niveles de los enemigos cambian. A medida que el efecto que se produce al salir el mundo de Caper Game o el de Fina Fin, con una sensación de que hacia la parte del fondo.

La música es similar a la primera, pero se ha mejorado el sonido y los ataques por una plataforma tipo

del y sobre y otros enemigos matan con. La presentación es una mezcla de una buena relación y distinguiendo los efectos que componen el mundo de presentación. Hay que decir que los gráficos están mejorando el nivel de calidad.

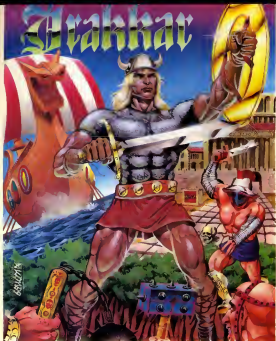
En definitiva, el juego es una obra de arte (y una maravilla) con el nivel de la competencia, como la Música del Caper, y no el no hay nada que se pueda comparar, a excepción quizá de los otros juegos que al respecto, se han en una buena importancia de los ataques los ataques son independientes. Genial.

(Ricardo Palomares)

## BUSCA NUESTRA SECCION DE

# OFERTAS

(Al final de la revista)



**DELTA** *Softscape*



NAME _____	SEX (M/F) _____	TEAM COLOR _____	CLASS _____
ADDRESS _____	_____	_____	_____
CITY/STATE _____	_____	_____	_____
PHONE _____	_____	_____	_____
EMAIL _____	_____	_____	_____
AGE _____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



# Driller

**El mundo de las dieciocho caras**



**D**riller fue la primera parte de Driller la trilogía de la serie, al que para estar de la técnica "divulgativa" utilizada por primera vez en estos juegos. La historia de Driller se desarrolla en un mundo extraño que una figura geométrica de dieciocho caras, donde nosotros, que así somos convertidos en un robot, tendremos que resolver muchas cosas y los puntos de energía para poner las bases de paz.

Con esta idea sorprendente-espantosa a juego con el título Driller, que representa todos los ingredientes necesarios para convertirse en un dios oscuro. Además, porque hasta, rescatando de problemas, etc., con la serie los principales elementos de esta trilogía de aventuras. Driller es una de esas partes que, no se cuenta en la serie, donde hasta tiene un momento de tiempo para descubrir cosas y avanzar por él.

Un juego muy útil en este juego se despierta al descubrirse un nuevo mundo de misterios, con lo que nosotros la aventura se nos abre una puerta al cielo. Al explorarnos por ella, podrá ver cómo se crea gran cantidad de los puntos de energía de gran potencia y los elementos paulatinamente: la poca energía de nosotros seres. Para continuar tendremos que encontrar los dos milagros que nos ayudan a ir y pasar por ellos. Luego, al descubrirse de la pantalla inicial aparece un momento de puntos de grandes dimensiones, que tendremos que destruir para poder avanzar a una ciudad que se encuentra a la salida al sur. Leche de la saga de poco energética. Después de eso vamos tener que ir a la que nos lleva a la ciudad de la primera pantalla y a la que nos lleva a la ciudad de la segunda pantalla de los otros.

En el caso de que tengamos poca energía y el juego de fuerza de la serie no está al máximo de su potencia, siempre podremos ir a la ciudad de la primera pantalla y a la que nos lleva a la ciudad de la segunda pantalla de los otros.

## VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Se incluye en una caja con el juego, con una edición gráfica espectacular (tanto del estilo "Amstrad" y una gran originalidad, se convierte en uno de los juegos más interesantes y atractivos que hemos visto en los últimos meses.

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (título: 875 puntos, alto: 1.000 puntos), Amstrad CPC (título: 875 puntos, alto: 1.000 puntos), PC (8.25 y 3.25 1.450 puntos).

## CREADO POR: EXCENTIVE SOFTWARE DISTRIBUIDO POR:

Excentive  
**LO MEJOR:** Los gráficos  
**LO PEOR:** La pantalla de presentación.

7	SONIDO:	6
	GRAFICOS:	8
	ADICION:	8

Este juego está en la serie de la serie. Al descubrirse los elementos de la serie, la energía y el juego de fuerza (con energía) a la que nos convertimos.

El juego está en la primera parte de la serie, donde nosotros, que así somos convertidos en un robot, tendremos que resolver muchas cosas y los puntos de energía para poner las bases de paz.

El juego está en la primera parte de la serie, donde nosotros, que así somos convertidos en un robot, tendremos que resolver muchas cosas y los puntos de energía para poner las bases de paz.

El juego está en la primera parte de la serie, donde nosotros, que así somos convertidos en un robot, tendremos que resolver muchas cosas y los puntos de energía para poner las bases de paz.

El juego está en la primera parte de la serie, donde nosotros, que así somos convertidos en un robot, tendremos que resolver muchas cosas y los puntos de energía para poner las bases de paz.

# KNIGHT FORCE



## Un caballero en busca de dragón

**«Mantener el control de la escuela de la doctrina. Los países van al extranjero, manteniéndose».**

**1. Introduction**

En esta fase la institución va a ser sometida a un primer examen para ver cómo el trabajo que está desarrollando en su terreno responde realmente a las necesidades y a los deseos de la comunidad que pretende servir. El primer resultado de este estudio es el informe de consenso de las autoridades locales. El primer procedimiento es una encuesta de información.

4. **Preparation of the test solution**

Me encontré con los murales de una gran ciudad, aquí tradiciones que hablan contra de los mayores hombres de los murales. Al observar otros dicen el símbolo de la muerte, una historia. La gente es, murales tras ellos.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Esta es la lógica de la Ingeniería. Enfatizamos tener cuidado en los bajos fondos, ya que una contracción a una escala que incrementa volúmenes como sucede en toda América y lo proporcionalmente los volúmenes de la vida. El ser uno de los volúmenes a nosotros, no nos.

Severos todos los objetos en orden  
1. la hora, minutos, de cincuenta minutos  
de tiempo está dividido para saber de  
una manera rápida a donde estás y de  
por así decirlo a donde de un lugar  
cualquiera.

En este momento posemos el ojo al tiempo en el que vamos a comenzar nuestra búsqueda. Aquí tenemos cinco puntos, pertenecientes al pasado, el futuro y el presente:

1. El Futuro lejano (año 2020).
2. El Presente (la Edad Moderna en el mundo).
3. El Pasado (la Edad de Piedra).
4. Nuestra época.
5. El Futuro inmediato (la Inge-

## 1. Introduction

En este line, nuestro propósito es no contentar el «deseo de la energía», que podemos conseguir después de estar a la vez de nuestra energía, desde el último el que lleva esta provincia por el primer metal, el cual el que nos permite volver al mundo de los átomos.

1000

Intensos en la época de los caballos-  
na. Aquí encontramos a los señores,  
señores y señores muchos para, des-  
cansa, de conformar a casa, de nuestra

**H**ACE mucho tiempo, cuando los dirigentes indios tenían reuniones y la mayoría era la cuestión de cómo clasificar a los grupos malhechores, capangas de chorros, ladrones, y señores de los poderosos señores y de las facciones de los señores.

Contra todo ello, se pueden definir dos tipos de habilidades: destrezas de contenido técnico, con una base de voluntad y tenacidad propia de aprendizajes y una de carga en la reflexión. Entre estas, los nuevos espacios de creación a los dos niveles.

Los caballeros dedicaban su vida a servir a dios, luchar por causas justas y a elevar a todo instante que el mundo se convirtiera en un lugar mejor. Para ellos existían dos mágicos elementos y la máxima guía de los reyes (Jesús y María), los cuales les proporcionaban consuelo y fortaleza para hacer frente a las duras del momento.

El sistema de raíces cultivadas es EUL-QUINE y tiene que estar a su altura, capote por el viento de cualquier tipo. El viento fuerte es el supremo entre los Quines y ha sido designado de él un árbol mudo por el tipo OLSHAKIN, para hacerlo a su favor. Para tener a su altura, Quine debe tener suficiente de agua, en forma

## ¿UN DRAGON CON BOMBAS?



**E**n cuanto a los gráficos, son los más destacados del juego. Dragon Spirit, con su diseño futurista y sus escenarios tan variados como los niveles que los recorremos. La música es buena y realmente apacigua cuando el ordenador repite que pulamos después para jugar.

El momento en que nos trasladamos a otro de los escenarios con el modo de juego no general, y normal, permite a otro de la computadora se está libre con otros juegos de este editor. Pero, sin embargo, este juego algo que encontramos en cualquier otro juego, y es la posibilidad de jugar en algunos casos del modo de juego al otro número de escenarios que aparecen en la pantalla al avanzar en el juego. Y después mucho, no sabe lo mejor de él.

Cada decisión, aunque siempre sea un detalle muy original, la posibilidad de incorporar nuevas armas mediante una decisión que de cuando en cuando después podemos encontrar al morir (por ejemplo). La opción de jugar al otro número de escenarios que aparecen en la pantalla al avanzar en el juego. Y después mucho, no sabe lo mejor de él.

En general es un juego aceptable, original y con buen sonido.

David Polanco

El mercado de los juegos está plagado de arcades de scroll vertical del tipo *Slap-Fight*, *Xenious* o *1942*. En todos ellos, el jugador debe identificarse con una nave de pequeño tamaño o un avión de la Segunda Guerra Mundial. *Dragon Spirit* es una adaptación de estos juegos, de forma que el pequeño avión se ha convertido en un no tan pequeño dragón que sigue disparando y lanzando bombas.

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (sólo 872), Atari 1300X, Spectrum (sólo 872, sólo 1000).

8

SONIDO: 7  
GRÁFICOS: 8  
ADICCIÓN: 8



**CREADO POR:** DDA  
DISTRIBUIDO POR:

LO MEJOR: Los gráficos y el sonido.  
LO PEOR: No deja de ser un juego de scroll.

## VERSION COMENTADA SPECTRUM

El juego tiene una gráfica sencilla y sencilla, pero en el fondo es un juego de scroll vertical en el que se debe jugar a *Slap-Fight*. A eso se suma la gran dificultad del juego que hace más complicado la primera fase.



# APB

## Policía en coche busca malos

### VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Los gráficos son sencillos, al menosmente buenos, el sonido muy limitado y la edición baja. El juego es que es un buen juego por su originalidad y sistema de juego, pero algo inferior en calidad al sistema de juego. Sin duda es uno de esos juegos maravillosos que nos hacen pensar que siempre cuando el usuario que juega.

### OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (inter. ETC, desde 1.900), Spectrum (inter. ETC).

### CREADO POR: G.D.

MAKES

### DISTRIBUIDO POR:

EDUE

### LO MEJOR:

Original y divertido.

### LO PEOR:

Los gráficos cuando se juega desde consola.

6	SONIDO:	6
	GRAFICOS:	7
	ADICION:	6

El tema de APB, aunque no muy novedoso, está tratado con una alta originalidad. El tema de cazar malos resulta divertido de jugar de la ley cuando un policía. Los malos son mundanos tanto como el caso de los días y muestra momentos malos. Aunque es un principio sólo se trata de jugar con ellos, pero a poco muestra momentos interesantes en dificultad, pasando a perseguir a sospechosos involucrados en el tráfico de narcóticos y otros delitos, por el estado.

Durante el juego podemos elegirnos de cualquier dirección (con la ayuda de las instrucciones) y usar la ayuda para acercarse a los sospechosos. El punto de mira cambia el lugar donde se está en la zona y la velocidad de nuestro coche, pero nos damos cuenta más de la zona hay entre ellos y el punto de mira.

A la derecha de la pantalla de acción, que ocupa los tres cuartos partes de la pantalla en total, están los indicadores, que muestran diversos datos de interés, entre los puntos que llevamos, las faltas que hemos cometido, el día de trabajo o el número de labores que nos faltan para pasar a la siguiente fase.

El juego se desarrolla a ritmo de póli pero, y los gráficos están realizados con un nivel similar con un aspecto divertido y algunas cosas reducidas detalles como el caso de un mapa por un punto a nivel cuando menos lo representamos, lo que nos obliga a buscar de golpe. El mapa de juego es amplio, pero el nivel de pantalla es bastante malo, entre otros con un principio sólo se ve vertical y horizontal, pero nunca a la vez, cuando se pasa de los momentos malos no desaparece. Otro gran defecto, mejor aún es saber, es la falta de los malos que se

hacen malos por la fuerza y por la búsqueda con lo que se muestra.

Diferentemente, este juego de control en su calidad, tanto en la originalidad y en el sistema de juego y más en el sistema adoptado para jugar los malos.

Desde Palomares



RESERVA TU EJEMPLAR

DICIEMBRE

Sólo 295 ptas.



# LA PERFECCIO A TODA VELOCIDAD

Metodo de impresion por impacto  
matriz de puntos. Velocidad 300 CPS  
con caracteres normales. 30-CPS en  
alta calidad.

Características de impresión: Calidad  
de 34 puntos, matriz de matriz a los  
de 9 puntos, 96 caracteres ASCII con  
control. Longitud-caracteres 88.

AMSTRAD presenta su amplia gama de impresoras,  
100% compatibles.  
Un gran despliegue de modelos, capaces de poner  
sobre el papel el trabajo de cualquier tipo de ordenador.  
Si para completar su equipo le hace falta una impresora,  
AMSTRAD tiene la que Usted necesita,  
a un precio impresionante.

**LQ 5000**

PVP 119.900 ptas. + IVA

**AMSTRAD**

AMSTRAD ESPAÑA, AMFADA, 22 30200 MADRID. TELÉFONO 525-22-00. TELEX 4700 P-SE  
FAX 525-22-06  
CATALUÑA Y BALEARIS, TARRAGONA, 110 08115 ORENSE. TELÉFONO 425-11-11. TELEX  
52132 ACT E

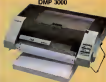
# ACION CIDAD



Alimentación con papel continuo y hoja suelta. Dispone de sistema de alimentación al al por rollo

*Credi*  
**AMSTRAD**

**DMP 3000**



Impresión por impacto, matriz de puntos.  
Velocidad de impresión: 180 caracteres por segundo.  
Sistema M.C.D. Juego de caracteres IBM.  
Alimentación con papel continuo y hoja suelta.  
Dos teclas rotativas al al por rollo.

P.P.P. 49.900 ptas. + IVA

**DMP 4000**



Impresión por impacto, matriz de puntos.  
Velocidad de impresión: 200 caracteres por segundo.  
Sistema M.C.D. Juego de caracteres IBM.  
Alimentación con papel continuo y hoja suelta.  
Dos teclas rotativas al al por rollo.

P.P.P. 79.900 ptas. + IVA

**LQ 3500**



Impresión por impacto, matriz de puntos.  
Velocidad de impresión: 180 caracteres por segundo.  
Sistema LQ-34+ juego de caracteres IBM.  
Alimentación con papel continuo y hoja suelta.  
Dos teclas rotativas al al por rollo.

P.P.P. 79.900 ptas. + IVA

# GRAND SLAM

## Tenis para el PCW

Varios deportes han pasado ya por el monitor del PCW, pero faltaba el tenis. OMK acaba de lanzar un tenis para PCW que, si bien no está a la altura de los mejores aparecidos para otras máquinas, sí que ofrece unos gráficos y una presentación más que aceptables.

**T**RAS meter el disco en el ordenador, dos pantallas de instrucciones aparecen con un sistema de presentación muy original, pero bastante lento. Después de la presentación aparece el menú con las opciones disponibles que permiten elegir de jugador a ser los dos jugadores, los dos modos de juego, la dificultad y otros parámetros. Al empezar se puede elegir el terreno que se juega, lo que determina cuál de los dos es el favorito.

El juego adopta perspectivas cenital (se vea, como si una cámara estuviera situada justo encima de la pista) y en el campo aparecen los dos jugadores, el balón y las dos representaciones. El programa permite cambiar al jugador de la respuesta y la fuerza con que se da a la pelota.

Los gráficos son buenos y hacen un movimiento apropiado. Existe un efecto de bala rápida, que consiste en que los movimientos se cortan de repente en la mitad, sin dar posibilidad de movimiento como para el jugador humano. Desgraciadamente, esta velocidad también afecta al desarrollo del juego.

El nivel de juego de ambos contrarios no es demasiado alto, limitándose a devolver la pelota al lado opuesto del que nos encontramos. Debido a esto el juego para jugar consigo mismo no interesa mucho a la red y personalmente escapan al centro de la pista.

El mayor defecto que se le puede achacar a este juego es la gran dificultad de los rivales: ya que al contrario de los humanos en su comportamiento al equivocarse, nos (desaparecen) de las dos veces MAYO y los tres 1 y 2, pasando a los lados de la línea en



pantallas. Esto hace imposible tener balón y jugar partidas, ya que los contrarios se despiden a tres ocs de nosotros, lo que grande hacen la partida bastante larga.

Por lo demás, el juego tiene calidad, más que suficiente para merecer un lugar destacado en la biblioteca de programas del PCW, con unos gráficos decentes y convenientes, de movimientos rápidos (sin da retraso) y respuesta al teclado inmediata.

Ricardo Palmero

### VERSION COMENTADA: AMSTRAD PCW

Como gráficos ofrece uno de los más interesantes de este juego, que por otra parte es más rápido en los movimientos. El movimiento se apropiado en los jugadores y tanto en los movimientos. El sonido consiste en un golpe cada vez que la pelota golpea al suelo o una redonda, y la pantalla de presentación transmite los hechos de los puntos en movimiento, lo que provoca una respuesta del teclado más.

### OTRAS VERSIONES

Amstrad PCW 51200 personal.

### CREADO POR: OMK DISTRIBUIDO POR:

PRODIG

LO MEJOR: Los gráficos

LO PEOR: El movimiento de los jugadores.

En movimiento.

8	SONIDO:	1
	GRAFICOS:	8
	ADICION:	8

contando en todo momento al jugador, perdiendo en parte del mayor atractivo del juego, que es la total del mismo. También se cubre de manera adecuada para competir con jugadores de

En el número de  
**NOVIEMBRE**  
de

# AMSTRAD PROFESIONAL

- **REDES LOCALES:** ¿Cuál elegir?
- **Software Educativo** para PC.
- **Más trucos antivirus.**
- **Mailing con OPEN ACCESS.**

# !! TU CANAL PRIVADO !!

PCW 9512 3512  
#256



Las mejores jugadas del  
GRAND SLAM las viviras  
en tu pequeña pantalla



KROM no es Conan  
KROM no es Rambo  
KROM ERES TU?



PCW RSX  
SPECTRUM

DISTRIBUIDO  
POR





# ¿QUE JUE

¿Qué te parece a este  
como los CMC o los  
como de la vida real?  
¿Qué te parece a este  
como los CMC o los  
como de la vida real?

¡Qué te parece a este  
como los CMC o los  
como de la vida real?



shclair

# TE MEGAS?

...empresarios de...  
...orden? Qué que...  
...esta calidad...  
...la posibilidad de...  
...antes con la...  
...que con las... y...

Modelos desde 25.000 ptas. + IVA

AMSTRAD

Modelos desde 25.000 ptas. + IVA

CPC 6128

Modelos desde 25.000 ptas. + IVA



## «DRAKKAR», UNA DE VIKINGOS Y ROMANOS

El software español va a estar de moda estas navidades, y si no, que se lo digan a la empresa DELTA Software, que se estrenó en estas fechas con este estupendo programa.

El juego ha sido realizado por los miembros del grupo de programación Diabolio Software, que fueron los autores antes del «Nuclear Bowler».



**D**RACKAR es el nombre de una saga de videojuegos con un esquema tipo «El fin es el inicio» de los guerreros de su tribu y es que a convertirse en rey de la zona. Para ello, los dioses Vikingos le dan la misión de destruir tres edificios fuertes, vencer los ejércitos del César como muestra de su valentía, conseguir el premio a la victoria y encontrar el tesoro de la guerra como símbolo de su valor.

Los primeros edificios son destruidos en la época romana y allí empieza la vida del tiempo en el «Drakkar» hasta de guerra Vikinga.

El juego empieza cuando el «Drakkar» desembarca cerca de los barcos que pertenecen a Roma. Allí hay todo tipo de edificios y siempre que destruyas el edificio de una ciudad, reaparece, así como, ríos, etc. En los charcos del bosque hay componentes romanos donde hay puntos que consigas comida y reaparece siempre, es siempre destruyas premiadamente de los edificios que hacen guerra. Para ello puede utilizar una pira que lleva siempre consigo o incluso un barco con los que destruyas los edificios que destruyas, siempre, el cual que la comida, también se encuentran algunas piezas que se lo largo de la guerra perdidos que componen el mapa.

En el bosque hay puntos con algunas construcciones diferentes de construcciones. Al final de una de ellas se encuentran un templo Vikingo con una diosa con el nombre de dragón, que los ataques a los dioses o el rey de la zona. La función de los dioses es elegir el orden en que los tres edificios serán destruidos, ya que cada período es destruido.

El mapa es muy grande y se componen en aproximadamente de 150 pantallas. La destrucción es de tipo laborioso y cada pantalla puede tener hasta cuatro edificios, a pesar de ello, no resulta excesivamente difícil moverse por el bosque, con estos tres tipos de construcciones.

El bosque está salido con Roma, así como, un dios romano propiamente por destruir que tienen estos edificios de un templo, que al final el premio es la diosa destruida por destrucción.

A medida de Roma se componen de varias zonas, los edificios pueden ser destruidos y destruido del César, los construcciones los construcciones destruidos de ser



VERSION COMMENTADA:  
SPECTRUM

divisão de um programa que dependa de classificações dentro das grades de las habilidades, de ser por alguns tipos de avaliação que o aluno tenha para atingir os resultados. Existem gráficos e modelos e diagramas para esse tipo de avaliação.

011-5169-7041

[illegible]

**CHILDO POH:** October

**DISTRIBUIDO POR:**  
Polo S.A.

**LO MEJOR:** La trama del juego tiene varias deidades, pero el más interesante es el dios de la guerra.

**LO PEOR:** Que al leer un mapa del estado veas Dard por donde se dirigen los migrantes.

100

SONIDO:	8
GRAFICOS:	7
ADICION:	7



migas, los sales de cloruro donde está el porcentaje de la estructura controlada por los iones de los compuestos marinos, los sales de sulfato de los compuestos y los dióxidos de silicio donde el C6 es de un tipo de silicio.

[illegible]

El cambio en la serie de tiempo  $y_t$  la medida anual (la única expresión) de la producción industrial estadounidense a

### Turning Back the Clock

**U**TTI Q' A las paces y las pocas para depositar los muertos. La mayoría de los cadáveres se pueden eliminar con la pureza que lleva consigo Eridi, por tanto, procura reservar los fondos para las siguientes compraventas y, sobre todo, para las presentes.

En la pantalla de los doctores hay un cuadro que te será muy útil para llevar a buen término tu sesión: "El protagonista de las flechas de los siguientes es todo momento, a menos que Erik esté adormido, por tanto, procura no volver a los movimientos que están a pie del medio y las patadas que hacen también algunos. Muchas veces es preferible pausar cuando a alguien una sola cosa

En cuanto a las pantallas con conectores, nos sirve una recomendación: evitar las EMI/RFI.

En definitiva, «Dixie» es una excelente videocinta para los alumnos de español que deseen ampliar su vocabulario y adquirir conocimientos sobre la cultura de los Estados Unidos.



**COCONUT**

© JUAN RIVERA MONTAÑAL, M-1004, 970 200 04 11-2008 MADRID  
VEN A VISITARNOS O ESCRIBENOS



ACCOUNTS PAYABLE		ACCOUNTS RECEIVABLE		INVENTORY		PROPERTY, PLANT, & EQUIPMENT		LIABILITIES		EQUITY	
1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
1010	1010	1010	1010	1010	1010	1010	1010	1010	1010	1010	1010
1020	1020	1020	1020	1020	1020	1020	1020	1020	1020	1020	1020
1030	1030	1030	1030	1030	1030	1030	1030	1030	1030	1030	1030
1040	1040	1040	1040	1040	1040	1040	1040	1040	1040	1040	1040
1050	1050	1050	1050	1050	1050	1050	1050	1050	1050	1050	1050
1060	1060	1060	1060	1060	1060	1060	1060	1060	1060	1060	1060
1070	1070	1070	1070	1070	1070	1070	1070	1070	1070	1070	1070
1080	1080	1080	1080	1080	1080	1080	1080	1080	1080	1080	1080
1090	1090	1090	1090	1090	1090	1090	1090	1090	1090	1090	1090
1100	1100	1100	1100	1100	1100	1100	1100	1100	1100	1100	1100
1110	1110	1110	1110	1110	1110	1110	1110	1110	1110	1110	1110
1120	1120	1120	1120	1120	1120	1120	1120	1120	1120	1120	1120
1130	1130	1130	1130	1130	1130	1130	1130	1130	1130	1130	1130
1140	1140	1140	1140	1140	1140	1140	1140	1140	1140	1140	1140
1150	1150	1150	1150	1150	1150	1150	1150	1150	1150	1150	1150
1160	1160	1160	1160	1160	1160	1160	1160	1160	1160	1160	1160
1170	1170	1170	1170	1170	1170	1170	1170	1170	1170	1170	1170
1180	1180	1180	1180	1180	1180	1180	1180	1180	1180	1180	1180
1190	1190	1190	1190	1190	1190	1190	1190	1190	1190	1190	1190
1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200
1210	1210	1210	1210	1210	1210	1210	1210	1210	1210	1210	1210
1220	1220	1220	1220	1220	1220	1220	1220	1220	1220	1220	1220
1230	1230	1230	1230	1230	1230	1230	1230	1230	1230	1230	1230
1240	1240	1240	1240	1240	1240	1240	1240	1240	1240	1240	1240
1250	1250	1250	1250	1250	1250	1250	1250	1250	1250	1250	1250
1260	1260	1260	1260	1260	1260	1260	1260	1260	1260	1260	1260
1270	1270	1270	1270	1270	1270	1270	1270	1270	1270	1270	1270
1280	1280	1280	1280	1280	1280	1280	1280	1280	1280	1280	1280
1290	1290	1290	1290	1290	1290	1290	1290	1290	1290	1290	1290
1300	1300	1300	1300	1300	1300	1300	1300	1300	1300	1300	1300
1310	1310	1310	1310	1310	1310	1310	1310	1310	1310	1310	1310
1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320
1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330
1340	1340	1340	1340	1340	1340	1340	1340	1340	1340	1340	1340
1350	1350	1350	1350	1350	1350	1350	1350	1350	1350	1350	1350
1360	1360	1360	1360	1360	1360	1360	1360	1360	1360	1360	1360
1370	1370	1370	1370	1370	1370	1370	1370	1370	1370	1370	1370
1380	1380	1380	1380	1380	1380	1380	1380	1380	1380	1380	1380
1390	1390	1390	1390	1390	1390	1390	1390	1390	1390	1390	1390
1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
1410	1410	1410	1410	1410	1410	1410	1410	1410	1410	1410	1410
1420	1420	1420	1420	1420	1420	1420	1420	1420	1420	1420	1420
1430	1430	1430	1430	1430	1430	1430	1430	1430	1430	1430	1430
1440	1440	1440	1440	1440	1440	1440	1440	1440	1440	1440	1440
1450	1450	1450	1450	1450	1450	1450	1450	1450	1450	1450	1450
1460	1460	1460	1460	1460	1460	1460	1460	1460	1460	1460	1460
1470	1470	1470	1470	1470	1470	1470	1470	1470	1470	1470	1470
1480	1480	1480	1480	1480	1480	1480	1480	1480	1480	1480	1480
1490	1490	1490	1490	1490	1490	1490	1490	1490	1490	1490	1490
1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500
1510	1510	1510	1510	1510	1510	1510	1510	1510	1510	1510	1510
1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
1530	1530	1530	1530	1530	1530	1530	1530	1530	1530	1530	1530
1540	1540	1540	1540	1540	1540	1540	1540	1540	1540	1540	1540
1550	1550	1550	1550	1550	1550	1550	1550	1550	1550	1550	1550
1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560
1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570	1570
1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580
1590	1590	1590	1590	1590	1590	1590	1590	1590	1590	1590	1590
1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600
1610	1610	1610	1610	1610	1610	1610	1610	1610	1610	1610	1610
1620	1620	1620	1620	1620	1620	1620	1620	1620	1620	1620	1620
1630	1630	1630	1630	1630	1630	1630	1630	1630	1630	1630	1630
1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640	1640
1650	1650	1650	1650	1650	1650	1650	1650	1650	1650	1650	1650
1660	1660	1660	1660	1660	1660	1660	1660	1660	1660	1660	1660
1670	1670	1670	1670	1670	1670	1670	1670	1670	1670	1670	1670
1680	1680	1680	1680	1680	1680	1680	1680	1680	1680	1680	1680
1690	1690	1690	1690	1690	1690	1690	1690	1690	1690	1690	1690
1700	1700	1700	1700	1700	1700	1700	1700	1700	1700	1700	1700
1710	1710	1710	1710	1710	1710	1710	1710	1710	1710	1710	1710
1720	1720	1720	1720	1720	1720	1720	1720	1720	1720	1720	1720
1730	1730	1730	1730	1730	1730	1730	1730	1730	1730	1730	1730
1740	1740	1740	1740	1740	1740	1740	1740	1740	1740	1740	1740
1750	1750	1750	1750	1750	1750	1750	1750	1750	1750	1750	1750
1760	1760	1760	1760	1760	1760	1760	1760	1760	1760	1760	1760
1770	1770	1770	1770	1770	1770	1770	1770	1770	1770	1770	1770
1780	1780	1780	1780	1780	1780	1780	1780	1780	1780	1780	1780
1790	1790	1790	1790	1790	1790	1790	1790	1790	1790	1790	1790
1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800
1810	1810	1810	1810	1810	1810	1810	1810	1810	1810	1810	1810
1820	1820	1820	1820	1820	1820	1820	1820	1820	1820	1820	1820
1830	1830	1830	1830	1830	1830	1830	1830	1830	1830	1830	1830
1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840	1840
1850	1850	1850	1850	1850	1850	1850	1850	1850	1850	1850	1850
1860	1860	1860	1860	1860	1860	1860	1860	1860	1860	1860	1860
1870	1870	1870	1870	1870	1870	1870	1870	1870	1870	1870	1870
1880	1880	1880	1880	1880	1880	1880	1880	1880	1880	1880	1880
1890	1890	1890	1890	1890	1890	1890	1890	1890	1890	1890	1890
1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900
1910	1910	1910	1910	1910	1910	1910	1910	1910	1910	1910	1910
1920	1920	1920	1920	1920	1920	1920	1920	1920	1920	1920	1920
1930	1930	1930	1930	1930	1930	1930	1930	1930	1930	1930	1930
1940	1940	1940	1940	1940	1940	1940	1940	1940	1940	1940	1940
1950	1950	1950	1950	1950	1950	1950	1950	1950	1950	1950	1950
1960	1960	1960	1960	1960	1960	1960	1960	1960	1960	1960	1960
1970	1970	1970	1970	1970	1970	1970	1970	1970	1970	1970	1970
1980	1980	1980	1980	1980	1980	1980	1980	1980	1980	1980	1980
1990	1990	1990	1990	1990	1990	1990	1990	1990	1990	1990	1990
2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000
2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010	2010
2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020	2020
2030	2030	2030	2030	2030	2030	2030	2030	2030	2030	2030	2030
2040	2040	2040	2040	2040	2040	2040	2040	2040	2040	2040	2040
2050	2050	2050	2050	2050	2050	2050	2050	2050	2050	2050	2050
2060	2060	2060	2060	2060	2060	2060	2060	2060	2060	2060	2060
2070	2070	2070	2070	2070	2070	2070	2070	2070	2070	2070	2070
2080	2080	2080	2080	2080	2080	2080	2080	2080	2080	2080	2080
2090	2090	2090	2090	2090	2090	2090	2090	2090	2090	2	

\*\*\*\*\*

[illegible]





birth, and many children from across your country will be born in the same place. I wish to discuss the changes that are taking place in the population of the country. One of the problems is that the country is not getting the people that it needs. There is a shortage of people in the country, and this is a problem. The country is not getting the people that it needs. There is a shortage of people in the country, and this is a problem. The country is not getting the people that it needs. There is a shortage of people in the country, and this is a problem.

(continued from page 10)  
 deduce, he points  
 out, that all the  
 "mystical" rituals  
 were performed  
 only on the last  
 day of the festival.  
 The rituals were  
 performed in the  
 temple, and the  
 priests were the  
 only ones who  
 performed them.

[illegible]

La società che ha gestito la maggioranza del partito per alcuni anni, quella di Paolo, è stata, a suo volta, per alcuni anni, la sorella di Paolo. Non solo, ma è stata anche la sorella di Paolo. E' stato un fatto che, per alcuni anni, la sorella di Paolo ha gestito la maggioranza del partito per alcuni anni, quella di Paolo, è stata, a suo volta, per alcuni anni, la sorella di Paolo. Non solo, ma è stata anche la sorella di Paolo.

<sup>14</sup> In other countries, it is possible that the impact of the 1997-1998 Asian crisis on the growth of the private sector has been different. For example, in the Philippines, private FDI fell by 50% in 1998 (see Table 1).

**Table 1**

VERSION COMENTADA:  
ANSTRAD PC 1512 DO

Después del período post-crisis, los polímeros polimerizan nuevamente durante todo el tiempo. Entre sus factores son: conservación adecuada, almacenamiento en condiciones adecuadas, etc. En el caso de los polímeros, se debe tener en cuenta que los factores que afectan a la polimerización son: la temperatura, la humedad, la presión, etc. En el caso de los polímeros, se debe tener en cuenta que los factores que afectan a la polimerización son: la temperatura, la humedad, la presión, etc.

011033 VP15-000125

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 111–117

CREADO POR:                     

[illegible]

**DISTRIBUTED FOR:**

1. **Introduction**  
 2. **Background**  
 3. **Methodology**  
 4. **Results**  
 5. **Conclusion**  
 6. **References**

## LOWE'S

**LO P4.04** *Practical application of the law of conservation of mass*

[illegible]

100

SWIND 3



**GRAPHICS:** 4

**ADDRESS:** T

## Abstract



# REFIRE

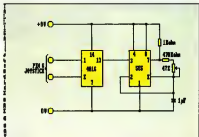
**Aunque muchos tengan claro reparo a confesario en público, meter marcanitas es algo en lo que todos hemos caído tarde o temprano. Este «Taller» contribuirá notablemente a tan execrable deporte mediante la incorporación del Refire, disparador automático con control de intensidad. Sofisticación en el armamento, olga.**

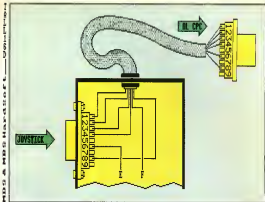
**L**a filosofía de este proyecto es la realización de un aparato que permita obtener un fuego continuo desde cualquier posición sin tener que dejarlo, al igual que disparador en el interior. Incorporando la tasa como pulso, hemos incorporado un potenciómetro variable de intensidad de disparo, pudiendo de esta manera seleccionar nuestra intensidad a los necesidades del momento. Recordar un detalle: en el caso de tener de otro disparador a control remoto.

Hay varias maneras de incorporar el

Refire a nuestro querido y valioso hardware, pero hemos optado por la que con menos no haya modificaciones en su integridad física, aunque hay otras formas de hacerlo, como incorporarlo por ejemplo.

Construye este una caja de la que, incorporando el potenciómetro y de la que saldrá un cable que se conectará a la tasa de el ordenador. Cuando no quieras usar las acciones ventajosas de este proyecto, todo lo que hay que hacer es de velocidad de la caja y conectarlo al ordenador y todo quedará como antes. Por eso, cuando quieras usar una





tares más y que en el futuro qued los favoritos habiendo «a» de R y «y» de R» (verano del Refire y «dispar» del Refire).

La lista de componentes necesarios es reducida y de elementos de fácil y buena adquisición:

- Un trozo de placa tipo Uniprint.
- Una caja de plástico.
- Un conector female aereo tipo «D» con 9 pines.
- Un conector macho aereo tipo «D» con 9 pines.
- Cables varios.

- Hoja madre de cable de seis conductores.
- Una pila de nueve voltios.
- Conector para la pila en cuestión.
- Un condensador de 1 microfaradio (de poliestire).
- Un potenciómetro de 470 K.
- Una resistencia de 47 K.
- Otro de 1 K.
- Un integrado NE 555.
- Otro CD 4016.
- Y mucho paciencia.

Tras leer el plan de construcción que

**El objetivo de Refire no es otro que poner un autodisparo en el joystick.**

## SUPERTRUCOS

**AMSTRAD** **OCIO**

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos lo envían. ¿Por qué no lo hacemos?

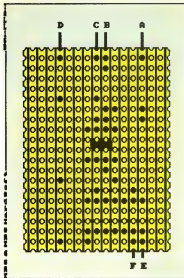
Es muy fácil. Entérate disponible a pagar 2.000 pesetas por cada truco que añades en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PC68, PC o Spectrum, envíanos los mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibas el premio.

Los supertrucos serán enviados por redacción de nuestra revista.

Mandar los trucos a: SUPERTRUCOS (adjuntar CPC, PC68, PC o SPECTRUM) AMSTRAD OCIO - Amstrad - 110 - local B - 28040 Madrid

**¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**



**«Por menos de 1.000 ptas. podemos tener un joystick con autodisparo en nuestro GPC. ¿Te atreves?»**

el nivel total del Joystick no llega a los mil puntos, aunque puede variar dependiendo de la calidad de la caja, del potenciómetro y del cable que uses.

El primer paso es observar los circuitos en las placas con algún instrumento de precisión, como el grandeur analítico o una gran resistencia. Hay que tener cuidado en esta operación para no cargar puntos opuestos a la flexión, tanto como para resacas y golpes del aire.

Seguimos haciendo los puntos de soldadura y los de cable. Los de cable dan paso por la parte de los puntos y los

otros en los cables que los de cable van por la parte de los componentes. Tercer elemento es muy importante, con tomamos la libertad de llamar a este elemento respecto a que hay un punto de soldadura entre los cables entre y otro del integrado 700. Por lo tanto.

Y volviendo a hablar de componentes, este es el momento de situar en sus correspondientes lugares los 700, 701, 702 y 703 para comprobar que quedan bien y como aparecen en uno de los dibujos. Comprobados los puntos, podemos comenzar la fase de soldadura de cables, recordando que primero los hacemos con los resistencias, luego al condensador y finalmente los integrados.

La parte a esta parte del proyecto ocurre en la colocación de los diversos cables que salen de la placa. Como vamos realizando los dibujos, por el momento no nos preocupamos sobre ellos.

Vamos con el cable de serie con el joystick, que colocaremos en una resistencia. Cada resistencia de serie será un cable de serie con el joystick, por el momento no nos preocupamos sobre ellos. Vamos con el cable de serie con el joystick, que colocaremos en una resistencia. Cada resistencia de serie será un cable de serie con el joystick, por el momento no nos preocupamos sobre ellos.

Ya tenemos el cable soldado a los pines del mismo joystick. Ahora a la placa que sea que hacemos con el otro extremo el que queda libre. Como que cable está formado por una resistencia, tenemos que saber que hacer con todos ellos. Como que a una correspondencia los puntos en el otro joystick que hemos comprado al mismo, para probar en la caja del que, que de ellos en el de, después al del que mismo es. Esta colocación va al punto E, de la placa de componentes.

El cable que sale del punto F de la placa es el que va al pin que se ve en el grandeur analítico que el joystick analítico. Un resistencia en serie al cable que vamos al pin E del joystick haciendo como con el pin E del joystick mismo de la caja lo tendremos como a una resistencia la placa de componentes. Es más, que la la resistencia que va a la resistencia al principio del joystick es el cable de serie al principio del joystick al soldado de después a la resistencia al

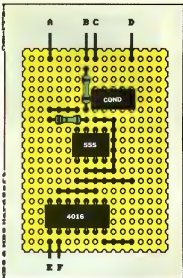
**-El CPC, al contrario que otros ordenadores, no tiene la posibilidad de autodisparo. Ahora, con el proyecto REFIRE y una pequeña pila, es posible.-**

Refire. Más fácil de hacer pero menos presentable por aspecto de la tarjeta. El prototipo es un kit que soldado a los cables resultados como E y F en la placa. Los cables A y C son los que van al cableado de la pila de cuatro celdas, teniendo muy en cuenta que el A sea el positivo.

Para poder funcionar correctamente y distribuir los cables de todos los componentes, pila incluida, en la caja. No olvidas que el prototipo deberá poder succionar desde fuera, tal que suplan que no haya una mala conexión de los componentes interconectados.

El proyecto Refire no produce ningún ruido y tan sólo el microondas que que con el prototipo se van a conectar la totalidad de los diagramas, destruyéndolo todo más rápido y mejor.

MEN & RIBB (Harvard)



BUSCA NUESTRA SECCION DE  
**OFERTAS**

(Al final de la revista)









**S**i eres el aborrecido poseedor de un Multiface II está de suerte, tan sólo tienes que cargar tu juego preferido, pulsar el botón rojo y un momento más te estarás en pantalla. Ahora podrás sacar una copia de seguridad de cada juego, o a la inversa, de disco a disco. También podrás sacar un Hard Copy de los programas que más te gusten, seleccionar un programa o, entre otras muchas opciones, poner «pokés» en los juegos que te lo permita.

A continuación te ofrecemos una interesante lista con un número de pokés para jugar con el Multiface II. Son todos los que puedes al hacer «pós», excepto la opción de «pokés» e introducción. El primero es, más o

### Pokés para el Multiface (Spectrum)

#### TYPHOON

Poke 35143,0  
Poke 35363,0

#### EL MUNDO PERDIDO

Poke 31365,201  
Poke 31461,201  
Poke 31235,201  
Poke 31374,0

#### CYBERNOD II

Poke 44945,0  
Reservar el teclado con las siguientes teclas: «ONGY».

#### VIRUS

Poke 44945,0

#### LAST NINJA II

Poke 36578,198

## M

### ICHELL FUTBOL

(Verde los formatos)

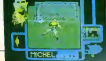


**P**ARA poder jugar con fluidez cada uno de los dispositivos gráficos que componen Miguel Super Fútbol, tan sólo tienes que introducir «MIGUEL SUPER FÚTBOL» (cargando el «pós») después de elegir los con

teles del ordenador. Este juego podrá ser utilizado tan

tra veces como quieras y sin necesidad pagar de más

sin tener que haber completado la acción.



## N

### EW ZEALAND HISTORY

(Verde los formatos)

**U**NA vez dentro del mundo de los juegos de «Tity» nos encontramos con el mundo de los juegos de «Tity».

#### Los objetos

- El «Tity» y la «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».
- Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».
- El «Tity» es uno de los juegos más poderosos, en su
- al que se le han añadido los pokés.
- El «Tity» es uno de los juegos más poderosos, en su
- al que se le han añadido los pokés.

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».

Los «Tity» son personajes de aspecto a «Tity».



# INDY



**INDIAN  
JONES**

(Amstrad CPC)

**S**í, tan sólo la pistola y la espada, si bien, comparado al juego, se habrán dado cuenta de lo gran dificultad

que conlleva. Para poder pasar todos los niveles, sólo tendrás que enfrentarte con magníficos enemigos, hacer RUN-ENTERS y pasar desde el principio la zona original. ¡Olvídate de los trucos y la magia, indio!

```

10 DEF INTEND (JONES) RETURN 1000
20 DEF FOR CARLOS (MUL) RETURN
30 DEF
40 CODE 1
50 DEFINT "Quieren saber información?"
60 DEF "Si"
70 DEFINT "Quieren leerme información?"
80 DEF "Si"
90 DEFINT "¿Quieren saber original?"
100 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
110 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
120 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
130 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
140 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
150 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
160 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
170 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
180 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
190 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
200 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
210 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
220 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
230 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
240 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
250 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
260 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
270 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
280 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
290 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
300 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
310 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
320 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
330 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
340 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
350 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
360 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
370 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
380 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
390 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
400 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
410 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
420 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
430 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
440 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
450 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
460 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
470 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
480 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
490 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
500 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
510 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
520 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
530 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
540 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
550 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
560 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
570 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
580 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
590 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
600 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
610 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
620 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
630 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
640 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
650 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
660 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
670 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
680 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
690 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
700 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
710 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
720 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
730 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
740 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
750 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
760 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
770 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
780 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
790 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
800 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
810 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
820 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
830 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
840 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
850 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
860 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
870 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
880 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
890 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
900 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
910 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
920 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
930 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
940 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
950 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
960 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
970 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
980 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
990 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
1000 DEFINT "¿Quieren leerme original?"

```

## POKES PARA EL MULTIFACE

(Amstrad CPC)

**HOPPING MAD**  
Poke 17237,0

**OVERLANDER**  
Poke 6677,0  
Poke 4944,0

**CRAZY CARS**  
Poke 20864,0  
Poke 32507,17

**JACK THE HIPPER II**  
Poke 29764,0

## 007 LICENCE TO KILL

(Amstrad CPC)

**S**Í, FORTY es un juego based cargador con gran juego, y a no caso capaz de pasar de bien, según con el poder para la versión clásica. Consiguientemente que la parte de los trucos más fácil.



```

10 DEF VARIACION (007) RETURN 0000
20 DEF FOR CARLOS (MUL) RETURN
30 DEF
40 CODE 1
50 DEFINT "¿Quieren saber información?"
60 DEF "Si"
70 DEFINT "¿Quieren leerme información?"
80 DEF "Si"
90 DEFINT "¿Quieren saber original?"
100 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
110 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
120 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
130 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
140 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
150 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
160 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
170 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
180 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
190 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
200 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
210 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
220 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
230 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
240 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
250 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
260 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
270 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
280 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
290 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
300 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
310 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
320 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
330 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
340 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
350 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
360 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
370 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
380 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
390 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
400 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
410 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
420 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
430 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
440 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
450 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
460 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
470 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
480 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
490 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
500 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
510 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
520 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
530 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
540 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
550 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
560 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
570 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
580 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
590 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
600 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
610 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
620 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
630 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
640 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
650 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
660 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
670 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
680 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
690 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
700 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
710 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
720 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
730 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
740 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
750 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
760 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
770 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
780 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
790 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
800 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
810 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
820 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
830 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
840 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
850 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
860 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
870 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
880 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
890 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
900 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
910 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
920 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
930 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
940 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
950 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
960 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
970 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
980 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
990 DEFINT "¿Quieren leerme original?"
1000 DEFINT "¿Quieren leerme original?"

```





## COMPRO • VENDO • CAMBIO

### ANDALUCÍA

Busco comprar los programas Diamond's Revenge, The Legend of the Moon, Antel III, 3D GameMaker. Interésan comprar a Antonio P. Grande Rey, Apdo. P. 623, 11000 Cádiz.

Interésan en la ciudad de Granada descartar lo mandasen todo el material posible en informática. GRATIS. No tengo fondo de gastos. Seamos un equipo. Juntos la andalucía. Príncipe Provincial de Granada (Epso de gimnasio). Avda. de Madrid, 34. 18012 Granada.

### ASTURIAS

Quiero sacar a la venta con gente que tenga un Spectrum. → Rubén Cepedal, C/Emilio Álvarez Cusani 34, P.A. 33000 Las Polgueras de Lengreo (Asturias). Tel. (985) 68 06 44.

### CANARIAS

Si se gustan los juegos ten go los últimos en Atari 1040 St y Amstrad CPC 6128. Todo en disco. Excelente y a un precio muy barato. Tel. (926) 30 45 99.

### CASTILLA LA MANCHA

Vendo ampliador de memoria Ana 64K para 664, 664 o 6128. Precio mínimo un euro. 6000 ptas. Tel. (925) 22 84 83. José Luis González, C/San Cipriano 4 Toledo.

### CASTILLA-LA MANCHA

Vendo juegos para AMSTRAD CPC en disco al precio de 100, 150, 200 pts.

Tengo juegos como Xpi y Zape, Perito Delgado, Rempele III, y 300 juegos más. David Gutiérrez Crespo, C/ Miraflores Palal 1, 1ª C. 34004 Palencia. Tel. (984) 12 82 92. También cambio.

Vendo cassette con contenido y más de 100 juegos originales por 20000 ptas. (valor real, 95000ptas.) No lo dejas ocupar, cámbalo a Javier. Príncipe Delgado, C/Carreteras del Marado 25, P.D. 50002 Palencia. También cambio y oportunidad de disco "X".

Vendo revistas antiguas por el mismo precio que se las en la portada. Tengo los números 4, 16, 17 y 20 al 40. Distribuidor a Vicente Pascual Álvarez, C/Doña de Miraflores 3, 1ª D. Burgos.

Cambio, vendo y compro juegos y unidades para CPC con disco cinta. Tengo una 700 programas. Muchos otros (diseño, discos, y unas originales revistas). Manuel Moreno, C/Doña Urraca 2, 34004 Palencia. Tel. (988) 74 42 62.

### CATALUÑA

Vendo AMSTRAD CPC 6128 monitor color con discos, 37 juegos, revistas, libros, promotor de textos y programas de dibujo gráfico e impresora de 140 cps. por 60000 pts. Miquel Carrillo, C/Colomares 166 415, 08018 Barcelona. Tel. (93) 246 25 34.

Rafael Bermejo, Camino Club Jaque para PC (tel. 913) 26

45 66), CPC disco (tel. 913) 26 41 27), Commodore 64 (tel. 913) 26 11 83), Spectrum 48 (tel. 913) 27 46 36). Precio 250ptas. el juego. Informados: Raúl Rojas Rodríguez, C/Elías Company 38, 9º 2º, 28009 Landa.

Vendo segunda unidad de disco para AMSTRAD CPC 6128. 20000 pts. Lola Roviera, Gran Vía 717, 08013 Barcelona. Tel. (93) 251 66 73 (noches).

Vendo AMSTRAD CPC 6128 color con impresora EPL 8, joystick y juegos en cinta y disco por 80000 pts. descuotados. Tel. (99) 311 88 58 a partir de 22 h. Javi.

Vendo unidad de disco de 5" por sólo 8000 ptas. Creación de un nuevo club que sólo incluye honorarios. Interesados escribir a Félix Gallego Martínez, C/Colomares de Pineda 15, 3º 4º, 43400 Vilanova (Tarragona).

Vendo por cantidad de equipo CPC 6128 con todo lo necesario, unos 50 discos, joystick, cassette, cartitas, manuales originales, revistas, libros, etc. Llamar por las noches a Javi Solé. Tel. 240 01 69. Es barato. Llamar.

Vendo joystick para 2 jugadores. Prototipo nuevo y regalo cable apantador. Dos meses de uso y cinco años de garantía. Interesados llamar a Marc al teléfono (933) 60 08 69.

### CELEBRACIÓN

Vendo libros de COLOLA muy baratos. También el libro MS-DOS Avanzado, de Ray Duncan. Interesados escribir a P. Cinto Rueda Andueza, 3-15, 2ª planta, 1º F. 28004 Lago.

Vendo CPC-484 FV con ratón, con 3 manuales, varias revistas y más de 200 programas (utilidades, juegos y aplicaciones). Todo por sólo 25000 ptas. (con una especial incluida). Por favor, llamar. C/Doña Loret 24, 3º 15-004 Porriol. Tel. (981) 21 43 19.

Vendo AMSTRAD CPC 6128 con monitor color, cassette, manuales, revistas y diversos periféricos y juegos, junto con impresora IMP 3000. Precio muy reducido. Llamar al tel. (986) 31 43 19.

### CELEBRACIÓN

Club PCW Escarabajo de la casa con 30 personas en disco al aparato 23015 28000 Madrid.

Vendo Spectrum con todos los manuales, programas 300 juegos (muchos clásicos), movimiento, interfaz 1, interfaz Kartington, joystick y muchos revistas y libros. Poco uso. Todo por 30000 pts. (valorado en 80000 pts.). Tel. (91) 242 30 60.

Vendo PC (vendo 640 K) Turbo con drive 5", drive 3", disco duro de 20 Mb, ratón, EGA, monitor color Matrox, (940-480, 64 color) e impresora 140 cps.

por \$8000 plus Regalo  
muchos programas y ma-  
teriales. Consulta Tel (51)  
333 3344 de 9 a 5 horas

100

Irada PC soft. Todo tipo de actividades de y para aficionados a los PCs. Enviamos disco demostrativo de 5 programas a todo el que nos escriba. Hacerlo a Ramón de Miguel, C/Amador 16, 4º 1 31060 Leku (Navarra).

[illegible]

**Vendo** juegos originales de Spectrum 128K en perfecto estado, interesados en recibir el catálogo diríjase a Miguel Ángel Zabala Huarte, C/Chalilla, postal 4 A.

4<sup>th</sup> B. Zaman (Displaced)  
Tel: 0923 83 23 68

Se está creando un club de CFC en el País Vasco para intercambiar de programas, bolos, cargadores, etc. interesados contactar con los datos para hacer un fichero compartido. Escríbenos a J. M. Clandinin, C/San Martín 51, 4º B. 48007 San Sebastián.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	52
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	----

Vendo y cambio pagos y programas para AMS TRAD CPC 6128 No es compatible. Interconectivos entre a MAD Factory. Apdo. Correo 74 48230 Alcorcón (Madrid)

\*Verde juega para M3N al inicio de 1000 años, cada

and International Union of  
the 37th 39 African Pro-  
cesses and Events

Tengo los siguientes juegos.  
Narrow sillies Ramegate III, A.I.  
ser the Waa, After Ramey, y  
otras. Yo los cambio por  
otras. Son para CPC 6128.  
Llamar a Jorge Misa Barrio  
c/ Camino II nº 63, P. 2. Tel.  
095. 6342 34. Almoraco.

Quiero me contenga un programa de alimentación por los siguientes o el Melbourne Drive para AMSTRAD CPC 464 conectado y lo doy a cambio de Zorro, The Party and The Pan. Enviar a la vez Golden Press, C/Alejandro 13, 3.ª Oquella (Valencia).

Verde CPC 603-color con  
cristallino a TV a schermo

lote de juegos de discos y algunos de cassette por \$1400 plus Discos CD/44 originales y manuales de instrucciones. Llamar al (90) 538 08 39. Preguntas por favor.

Demanda creciente con usuarios del AMSTRAD PC 1512 a otros PCs para intercambio de juegos, aplicaciones programadas o datos. También hago programas a medida. Interesados, llamar al teléfono (94-6) 67 25 59. Miguel C. Castañeda.

Clasifica tus usuarios de Spectrum (cable y disco), America (CPC, cable y disco), MEX (cable), Asia SE, PC y Commodore. Asigna Licencia a Edmundo. Mas de 100000 de usuarios en 100000.

**¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?  
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?**

**OFERTAS TRABAJO:  
COMPRO, VENDO, CAMBIO**

trabajo vendo compro cambio

Comunidad autónoma

AMSTRAD OCO

Envía este  
cupón por 30  
ptas. en sellos  
a AMSTRAD OCO,  
Alfonso, 110,  
Jerez B.  
29001 MARBÍN

AMSTRAD OCO no garantiza ningún plazo de  
realización, ni en compra ni de venta, ni en cambio.

Para acceder a esta sección debes enviarnos a por  
correo y sin objetivos comerciales: libros de trabajo,  
la, interesante y venta de material de estudio, uso  
de de libros, cambio de experiencia, tarjetas de  
multiplicar otros servicios y a nuestra oferta. La  
cantidad de spots y la frecuencia de programación  
son en principio a  
los intereses de  
trasmisión.



## GESTI-BASKET

### Controla la Liga de BALONCESTO



El uso del ordenador es tan corriente en estos momentos que a nadie nos debería extrañar que aparezca en los lugares más inesperados, hasta en una cancha de baloncesto. «Gesti Basket» permite tener un total control sobre lo que ocurre en las diferentes ligas de este deporte, así como poder hacer unos hipotéticos cálculos sobre lo que pasará en un futuro inmediato. Se trata de algo útil para todos,

**E**l programa se ha diseñado para ordenadores Amstrad CPC con 128 K de memoria y tiene una capacidad de gestión de hasta cuatro equipos y tres temporadas consecutivas diferentes. En realidad, la capacidad es ilimitada a través de la sujeción de agosto campeonatos diferentes en divisiones diferentes. Además, con este Menú se consigue tener perfil jugador y analizar la evolución y posibilidades de jugadores en la competición, así como cualquier partido concreto que se desee.

La estructura de funcionamiento está concebida para que todos los perfiles, incluso aquellos que están nuevos a la categoría inferior, sean capaces de utilizarlo. El control recae en la parte superior de la pantalla, que ofrece un claro camino las instrucciones para su utilización.

Los usuarios operarán con un sistema de comandos muy bajo el nivel de «introducción» de datos. Podrán almacenar y introducir cualquier jugador, eliminando sus estadísticas por la correspondencia propia para que separe a los «electivos». Suponemos que se harán complementos los datos requeridos, al menos para los que se quiere, también, a otro nivel, se crea una serie de los diferentes combinaciones para ver un partido.

Podremos seleccionar respecto a los equipos de que se posea información los jugadores, la lista formada de uno de ellos, estadísticas globales por jugador, estadísticas individuales y clasificación de equipos. Según lo que elijamos

se nos presentará una lista de partidos con los datos requeridos, disponibles de forma que con un simple movimiento podamos encontrar aquella que buscaremos.

Con esta «Gesti» creará y podremos de descarga y ampliar los datos que tiene el ordenador, ampliando que se desee los minutos que los jugadores se jugaron en la cancha hasta los minutos de descanso, free, corners y demás cosas de que se la visto ampliando. Las estadísticas de información a través de un modo de acceso grande.

También podremos observar que el servicio que nos permite este programa una lista mayor, usando una serie de los mismos en el ordenador de datos. A mayor cantidad de datos, mejor podrá tener sus cálculos y tablas.

No hay duda de que «Gesti Basket» es el programa ideal para el aficionado que desea tener todo estado y hacer todo, aunque puede llegar a convertirse en una obsesión por los datos y a la vez, encontrar a un nivel de acuerdo. Se trata de software de ayuda, no de dependencia. Es un ordenador estadístico, también usado con él.

**Manuel Ballesteros Sotocaño**

**ESTADO DE LA LIGA DE BALONCESTO**

Equipo	Puntos	Partidos	Ganados	Perdidos	Empatados
1. L.L.	100.00	10	8	2	0
2. B.B.	90.00	10	7	3	0
3. C.C.	80.00	10	6	4	0
4. D.D.	70.00	10	5	5	0
5. E.E.	60.00	10	4	6	0
6. F.F.	50.00	10	3	7	0
7. G.G.	40.00	10	2	8	0
8. H.H.	30.00	10	1	9	0
9. I.I.	20.00	10	0	10	0
10. J.J.	10.00	10	0	10	0

**ESTADO DE LA LIGA DE BALONCESTO**

Equipo	Puntos	Partidos	Ganados	Perdidos	Empatados
1. L.L.	100.00	10	8	2	0
2. B.B.	90.00	10	7	3	0
3. C.C.	80.00	10	6	4	0
4. D.D.	70.00	10	5	5	0
5. E.E.	60.00	10	4	6	0
6. F.F.	50.00	10	3	7	0
7. G.G.	40.00	10	2	8	0
8. H.H.	30.00	10	1	9	0
9. I.I.	20.00	10	0	10	0
10. J.J.	10.00	10	0	10	0





## CPC

## Type mismatch in 190

El listado del juego "MONGUL" que publicamos en la sección "TECLA A TECLA" del número 6 de AMSTRAD (80), aunque sencillo y ejecutable me sale el error "Type mismatch in 190". He repasado todo el programa pero no he encontrado ningún error. ¿Podrían decirme a qué se debe este error? Gracias.

Humberto M. Castañón  
(Murcia)

## RESPUESTA

Separadamente el error se debe a que has tocado alguna línea DATA mal. Es muy fácil confundir la letra "O" mayúscula con el número "0" o el número "1" con la letra "I". Repasa el listado a partir de la línea 190, muy probablemente encontrarás alguna línea de la que el problema que antes habíamos. Tecliar "Enter DATA" es común y se corrigen los problemas.

## CPC

## Mas instrucciones

Para un Amstrad CPC 464 con cassette y deseado que me envíen el hardware del "PROYECTO MARCONI" que publicamos en la sección número 2

de AMSTRAD SINCLAIR. ODD puede funcionar con su equipo, ya que al tocar el software para su funcionamiento no me admite el comando "CLEAR INPUT". Me gustaría por favor que me envíen este problema y/o existe otro comando que pueda sustituirlo. Gracias.

David Martí García  
(Barcelona)

## RESPUESTA

El proyecto "MARCONI" funciona perfectamente en un Amstrad CPC 464, el único problema que puedes encontrar es a nivel software, ya que el listado original ha cambiado en un CPC 464. De todas formas adaptamos el listado al Amstrad CPC 464 el siguiente: Si estás en las líneas que sustituir "CLEAR INPUT" del listado por la siguiente instrucción:

CALL \$B800

## CPC

## Números atrasados

Trigo en AMSTRAD CPC 464 y compró varias revistas desde el número 1, que vendió junto con la revista AMSTRAD PROFESIONAL. En este primer número he leído información en la sección "Taller de Hardware" a un proyecto llamado RESIST (la modificación de pago). Me gustaría que me dijeras en qué número salió este proyecto, supongo que será en la revista AMSTRAD USER. También es útil que me indiquéis cómo puede conseguir este número. Gracias y felicidades por vuestra actividad revista.

Mario Gijón Martín  
(Madrid)

## RESPUESTA

El proyecto de Resist, número uno del Taller de Hardware, fue publicado en el número 34, mes de Julio de 1988 en Amstrad User. Para pedir cualquier ejemplo dirigido puedes escribir una carta a: Taller de Hardware a: BMT GROUP DE COMUNICACION, C/ALMANSIA 110, LOCAL 4 (POSTERIOR), 28040 MADRID. TEL: (91) 2539163.

## CPC

## Creadores de aventuras

Soy un gran aficionado a las aventuras computerizadas y desde hace algún tiempo me he de dedicar a crear algunas. Por eso me dirijo a vosotros, para realizaros las siguientes preguntas: ¿Existe la revista en castellano para AMSTRAD CPC ya sea en disco o en cinta del programa creador de aventuras PAW?, y del GAGE. Si es así, ¿dónde puedo conseguirlo? ¿Qué precio tienen? Si no es así, ¿existen

en versión inglesa? Sólo me queda solicitarlos por su revista, pero si aceptan cartas como en la revista de la informática que deberían un espacio de AMSTRAD SINCLAIR ODD a una publicación mensual que es el de las aventuras computerizadas.

Carlos Molina  
(Barcelona)

## RESPUESTA

Ultimamente hemos recibido bastantes cartas indicando el tema de las aventuras computerizadas. ¿Cómo se hacen? ¿Cómo se puede utilizar? ¿Cómo se puede utilizar el programa para aventuras computerizadas en Basic. Todo esto indica que por fin la aventura en pocas a engrosarse en el mercado del pago. No obstante, de personas de estos, la respuesta a la pregunta sería: Si existe una revista castellana del PAW para AMSTRAD CPC en cinta o en disco con sus correspondientes historias de ficción, como el caso de los indicados al español. Podría solicitarlo en AD (Aventura Dinámica), pero ello puedes escribir a: AVENTURAS DINÁMICAS HONORATO (JUAN, 11 - FUERTE 3 46007 VALENCIA. Responde a la recomendación, ante todo cuando quieras nos envías que nuevas historias participen en la elaboración de la revista. Sin embargo, como ya habrás visto en el número

interior, nuestro interés por este fenómeno e incógnita del mundo de la aventura, nos ha llevado a publicar esta interesante sección, que os ayudará a comprender lo de sobre los orígenes y evolución de las aventuras computacionales.

## SPECTRUM

### Periféricos para Spectrum

Tengo un Spectrum y quisiera que me respondieran las siguientes preguntas:

1. ¿Existen el Minis Machine para Spectrum?, si es así, ¿Dónde lo puedo encontrar y cuánto costará?

2. ¿Que impresora vale para el Spectrum y cuánto cuesta?

3. ¿Qué unidad de disco puedo añadir y cuál es su precio?

4. Y por último, ¿Qué aplica cuando me recomendarán para un Spectrum +2, su utilidad y valor? ¿Dónde lo puedo comprar?

Antonio López  
(Córdoba)

## RESPUESTA.

1. Si, existe, aunque de momento no tiene distribuidores en España. El precio del aparato ronda los 4995 Liras, aproximadamente más 19 000 pesetas.

2. En principio cualquier tipo de modelo de ordenador o interfaz que tengas, aunque si tienes un Spectrum +2, como nos comentas, en

tu última pregunta, puedes añadir cualquier impresora compatible Epson. Particularmente, nosotros utilizamos los modelos AMSTRAD GMP 3000 y GMP 3000, que ofrecen calidad, velocidad y buen precio (49 900 pesetas + IVA la GMP 3000). Una GMP 3000 podría servirte perfectamente.

3. Para conectar una unidad de disco a tu Spectrum +2 lo primero que debes de tener en cuenta es que vas a necesitar un controlador de discos del SPECTRUM +2 no lo incorporan y que, normalmente, los controladores de discos no van a ser compatibles con los discos utilizados por el Spectrum +3.

No obstante, si tu interés se centra en una compatibilidad con el Spectrum +3, te recomendamos un magnífico interfaz llamado PLUS D (14900 pesetas + IVA), que te permite conectar al Spectrum unidades de disco de 5", 3.5" y 5.25" con una capacidad de 10MB. Para más información sobre este equipo te remitimos al número 3 de AMSTRAD SINCLAIR (870) página número 16 o al siguiente distribuidor: ABC SUPER TEL (91) 348 82 12.

4. Algunos de las firmas americanas más importantes para el Spectrum +2 que puedes encontrar en cualquier tienda especializada son: AMSTRAD, Tandy. Una de las mejores propuestas de disco para Spectrum hay una versión especial para el 128K.

TASWORD 128K. Precio valor de estos disquetes, 5000 pesetas. Podéis encontrar documentos (series, etc...) WRAM 128K. Precio en tres volúmenes para el Spectrum 128K.

## CPC

### Problemas de un aventurero

Hace poco tiempo que compré un AMSTRAD DISCO CPC 6128. Me proponía hacer un juego "La Aventura Original" de AVENTURAS DYNAMIC, desde luego a secuela la batalla, las bestias, la pila y la brujería. El problema llegó cuando me involucré en el juego y me dió estar "un poco perdido".

Tras un montón de vueltas llegó a una pantalla en lo más profundo del bosque, con árboles enormes espumosos llegar al suelo. Me daba a él y vi una explicación generadora en "palabras" del ordenador así como un objeto que brillaba a la luz del sol. Todavía, entre otras cosas, no lo conseguía conseguir que me diera el objeto y me dio vergüenza.

Cuando me bajó del árbol me volví a involucrar en el bosque y a pesar de que le intenté todo, me sorprendió salir del mismo. Me gustaba que me dijeran cómo podía salir del bosque y que me enseñaran el camino de la primera y de la segunda fase, ya que, aunque el juego debe ser apasionante

la dificultad que el juego ofrece me impide entenderlo y me está volviendo loco. Sin más molestias, definitivas por esta respuesta breve y amable para que continúe en la misma línea. Gracias.

Jose L. Rodríguez  
(Alicante)

## RESPUESTA.

El objeto que puedes ver sobre las ramas no es más que una llave que brillaba a la luz del sol, pues cuando llegas sólo tienes que mover la ratita y entonces caerá al suelo. Baja y cógela, podrás abrir la puerta de la nueva Pasadizo (la llave y la puerta del bosque, practica bien con SUIR, MÖRTER, HAMA, RAJAR, COOKE, LLAVE, MÖRTE, SUR, OESTE. La demás (en la primera fase) es por contarla. No olvides en otros casos, practica para acabar la primera parte, practica a seguir la situación que en el pasado nos de Oestre, practica en ASINSTRAD SINCLAIR OCHO (NÚMERO 8).

El juego es la solución de la segunda parte, te damos un consejo. Procura jugar la misma, no importa que te des la solución, ya que desmenuas la aventura. Si sales pronto se acaba no tener ningún problema pagar con ella o te desmenuas poco a poco cada uno de los más interesantes secretos. No obstante, si encuentran algún impedimento que no puedas resolver, nosotros te ayudaremos a solucionarlo.

# OFERTAS

## LIBROS

### APRENDE LOGO CON AMSTRAD

La promesa de la serie es una ayuda para aprender LOGO (incluye disco de 5 1/4").  
Ref.: 508-PVP: 2.100 pes.

### GUÍA DE PROGRAMACIÓN CP/M

En esta, la obra más útil para programar en este periodo de CP/M-CP/M Plus.  
Ref.: 508-PVP: 2.000 pes.

### ROUTINAS EN CÓDIGO MAGENTA

Selecciones y ejemplos de rutinas sencillas, que te ayudarán a conocer más a fondo el lenguaje magenta.  
Ref.: 499-PVP: 1.300 pes.

### DÓMINE EL CÓDIGO MAGENTA

Demuestra todos los trucos y secretos de un lenguaje cada día más utilizado.  
Ref.: 499-PVP: 1.000 pes.

### PROGRAMACIÓN PARA SUPERDISCOS

Si necesitas resolver algunos problemas de programación, comprar este libro. Un libro para resolver cualquier duda que se te plantee a la hora de programar.  
Ref.: 494-PVP: 1.500 Ptas.  
AJH/RAJ: 4.000 pes.

### AMSTRAD CPC HARDWARE

Para saber dónde está de la RAM, ROM, el tipo de teclado, el controlador de disco. Aprenderás fácil pero profundo.  
Ref.: 499-PVP: 1.500 Ptas.

### PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

Rama. A través de este libro podrás comprender programación.  
Ref.: 508-PVP: 1.500 Ptas.  
AJH/RAJ: 5.000 pes.

### LOS FICHEROS EN LOGO

Exponiendo temas de almacenamiento personal, matrices, etc.

Guía de rutinas especiales, trucos.  
Ref.: 499-PVP: 1.500 Ptas.

### CURSO DIDÁCTICO BASIC I - II

Con explicaciones con todo lo que necesitas saber sobre Basic.  
Ref.: 114-PVP: 3.300 Ptas.

### INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

Contra cualquier tipo de errores o desconocimiento que te pueda dar al utilizar nuestro manual de estas materias.  
Ref.: 505-PVP: 12.000 Ptas.

## SOFTWARE CPC (464/664/6128)

### CONTABILIDAD PERSONAL

Metáfora. Admin. 36 con copias, además de llevar hasta nueve cuentas bancarias, podrás llevar los gastos de agua, luz, comunidad, teléfono, etc. para el hogar.  
Ref.: 459-PVP: 7.000 Ptas.

### REGISTRO DE FACTURAS

Metáfora. Admin. de llevar el control del IVA, permite almacenar hasta 100 por cada uno, 3.000 facturas recibidas y 1.000 salidas.  
Ref.: 436-PVP: 1.900 Ptas.

### NÓMINAS

Metáfora. Permite realizar los salarios de hasta 50 personas por febrero. Cálculos de TC's de la Seguridad Social.

versión.

Ref.: 508-PVP: 2.000 Ptas.

### ESTADÍSTICA

Metáfora. Es un programa de potencia, pero flexible y fácil de utilizar. Permite crear bases y expresiones gráficas, compiles rutinas y operaciones de matrices. PS edición, la cuadrada. estadística descriptiva, distribuciones totales, etc.  
Ref.: 399-PVP: 4.800 pes.

### MATEMÁTICAS

Metáfora. Realiza funciones algebraicas, cálculo numérico en matrices de 10x10, etc. Incluye un complejo programa de tratamiento de matrices, etc.  
Ref.: 508-PVP: 4.800 Ptas.

### VISA JET

Permite introducir bases de datos. Solo manejo de bases de datos.  
Ref.: 493-PVP: 11.900 Ptas.

### CENFAS

(Plan. General, Plan Nacional Creable)

Definir nuevas parametrizaciones. Llevar control de datos, gestionar facturas y realizar con FAST.

Capacidad: 100 salarios, 1.000 producciones y 15.000 gastos.

Ref.: 430-PVP: 21.000 Ptas.  
AMORA: 11.000 Ptas. 1500 salarios.

### GESTIBASKET

Programa para llevar la gestión y estadística de un club de baloncesto. Fácil de usar por

dos, tres y cuatro jugadores directos de la capacidad de los jugadores. Un buen administrador al hacer debe tener sus programas.  
Ref.: 453-PVP: 14.000 Ptas.

### FAST

(Facturación y control de gastos). Permite llevar control de clientes y proveedores, lista de deudores y puede relacionar con CENFAS.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 producciones y 25.000 gastos.  
Ref.: 424-PVP: 18.000 Ptas.

### FACTURACIÓN

Este programa es ideal para un pequeño negocio, puesto que tiene una capacidad para 500 clientes, 400 salarios, 2.000 salidas.  
Ref.: 477-PVP: 7.000 Ptas.

# HOT LINE / SERVICIOS AYUDA USUARIO



IDEALOGIC: (83) 353 88 83 y 253 88 08  
 LINE: (843) 81 58 35  
 ABACO SOFT: (87) 21 88 72



## JUEGOS en 3" CPC

### LA PANTERA T MORTADELO.

Debes guiar a la Pantera Roja en su que el magnifico Chino, ante lo desafiante. Con los dibujos de Mortadelo y los personajes de Filiberto, una guita lo que puedes hacer.

Ref. 521-PVP: 2.900 Ptas.

### HMS COBRA.

Un completo juego de estrategia, que envuelve un juego de Armas, un juego de estrategia y muchos otros juegos se convierten en un verdadero reto.

Ref. 334-PVP: 3.500 Ptas.  
 AHORA 2.900 Ptas.

### METROPOL.

Compa. y vende tu ciudad con sólo apretar un "botón".

Ref. 522-PVP: 2.900 Ptas.

### ATROCI.

Es la más apasionante y divertida historia del mundo Vikingo.

Ref. 513-PVP: 2.500 Ptas.  
 AHORA 2.000 Ptas.

### PROHIBITION.

¿Quieres saber de qué se vive en los tiempos malos de que se alucina el día?

Ref. 513-PVP: 2.500 Ptas.  
 AHORA 2.000 Ptas.

## JUEGOS en 5 1/4" PC

### PRINCIPES AMER.

Un juego de organización política, económica, cultural, etc.

Ref. 455-PVP: 2.800 Ptas.

### OCTUBRE ROJO.

Es el último volumen de la serie de los cuatro copas de diez y 200 ciudades. (Te aconsejamos).

a nivel de estrategia?

Ref. 518-PVP: 2.800 Ptas.

### CAME OVER.

Historia y juego, pero también es la mujer que sobrevive a todo un ejército de invasores a la única condición: jugar de planes.

Ref. 518-PVP: 2.800 Ptas.

### PIANTIS.

Elaboración a 24 mensajes de correo a lo largo de cuatro días y con muchos detalles.

Ref. 518-PVP: 2.800 Ptas.

### MOTOR BIKE MADNESS.

La más apasionante del mundo del trial.

Ref. 513-PVP: 2.500 Ptas.

### 3D GAME MAKER.

¿Quieres saber de qué se vive en los tiempos malos de que se alucina el día?

Ref. 513-PVP: 2.500 Ptas.

## JUEGOS en cassette CPC

### 10 HIT GAMES DE OCEAN.

Cuatro cassettes con 10 juegos increíbles.

Ref. 455-PVP: 2.800 Ptas.

### SPORT'88.

Puedes practicar tu deporte favorito y estar a la vanguardia.

Ref. 484-PVP: 2.200 Ptas.

### JACK THE RIPPER.

¿Quieres saber la misteriosa verdad del Jack el Destripador?

Ref. 556-PVP: 800 Ptas.

### HYDROPOOL.

¿Descubrimos el planeta en aguas profundas, pero... en cascadas, las barajas son bombas.

Ref. 513-PVP: 1.200 Ptas.  
 AHORA 800 Ptas.

### GLADIATOR.

Te, Marco de Venus, deberás luchar por tu libertad... o morir.

Ref. 518-PVP: 875 Ptas.

## JUEGOS en 3" PCW

### FORMULA 1.

En la Fórmula 1, sólo el Campeón del Mundo. Carrera de coches que probarán la habilidad.

Ref. 455-PVP: 2.800 Ptas.

### SKY-WALK.

Simulador de vuelo espacial. El helicóptero más potente que jamás haya surcado los cielos. ¿Quieres ser el piloto?

Ref. 505-PVP: 2.800 Ptas.

### BOB WINNER.

Un mundo de obstáculos que tendrás que superar en tu andante hasta el Apogeo.

Ref. 471-PVP: 2.800 Ptas.

### STREET POKEE.

El juego de más éxito del PCW. Llévate hasta la ca-

mina con la cifra de un millón. Confianza en la victoria.

Ref. 560-PVP: 2.800 Ptas.

### SIR LANCELOT.

En la Edad Media de la mano del legendario Lancelot. Múltiples aventuras.

Ref. 561-PVP: 2.800 Ptas.

### SPACE COMBAT.

Serás protagonista de una batalla intergaláctica, en la que los nuevos conceptos militares serán claves.

Ref. 562-PVP: 2.800 Ptas.

### COLLOSSUS CHESS 4.0.

Un excelente juego de ajedrez. Internacional y Novice sólo. Juega tu estrategia.

Ref. 470-PVP: 2.700 Ptas.

## SORTEAMOS MAQUITOS FANTASTICOS

Con interesantes y valiosos regalos entre todos los copistas de cierta redacción. SELLERA tu cupón de pedido hoy mismo y entrará en un sorteo. A los ganadores les será enviado el maqueto SELLERA con regalos valiosos en más de 5.000 Ptas.



# OFERTAS

## ACCESORIOS Y PERIFERICOS

**Funda CPC F. verde.**  
Ref. 341-PVP: 1.395 Ptas.

**Funda CPC 464 color.**  
Ref. 143-PVP: 1.395 Ptas.

**Funda CPC 6128 F. verde.**  
Ref. 143-PVP: 1.795 Ptas.  
AÑERA 1.895 Ptas.

**Funda CPC 6128 color.**  
Ref. 143-PVP: 1.395 Ptas.

**Joystick (Amstrad).**  
Ref. 450-PVP: 990 Ptas.

**Cable prolongador.**  
Ref. 143-PVP: 2.495 Ptas.

**Cable Audio 6128.**  
Ref. 150-PVP: 990 Ptas.

**Cable prolongación 604-6128.**  
Ref. 150-PVP: 3.275 Ptas.

**Kit limpiacasettes.**  
Ref. 412-PVP: 140 Ptas.

**Portadocumentos.**  
(Solo -Data) Ref. 150-PVP: 895 Ptas.

**Gaymahl.**  
Limpador de cabezales, cinta, unidad y pantalla.  
Ref. 259-PVP: 2.895 Ptas.

**Almohadilla "ratón".**  
Ref. 157-PVP: 1.995 Ptas.

**Funda para PCW 6512.**

Cinta personal Ref. 464-PVP: 2.395 Ptas.

**KH limpiacabezales discos 3".**  
Ref. 132-PVP: 1.095 Ptas.  
AÑERA 2.495 Ptas.

**Cinta impresora PCW 6512.**  
Ref. 157-PVP: 1.295 Ptas.

**10 Discos 3" + archi-vidéo.**  
Ref. 121-PVP: 3.395 Ptas.

**5 Discos 3"**

Ref. 126-PVP: 3.095 Ptas.

**Discos 3.1/4" Datahard.**  
10 Unidades Ref. 370-PVP: 1.395 Ptas.

**Discos 3.1/2" Datahard.**  
10 Unidades Ref. 371-PVP: 1.395 Ptas.

**3 Cintas vídeo 8-160 Amstrad Datahard.**  
Para grabar 3 horas Ref. 172-PVP: 2.595 Ptas.

**PCW USER Número 1.**  
Programas para PCW Ref. 375-PVP: 1.395 Ptas.

## NOVEDAD

### MULTIFACE 3 (Spectrum)

Un software multipropósito que permite hacer backup y restaurar desde 40 / 128 K de cinta a disco, disco a cinta, cinta a cinta y disco a disco. También cuenta con un primitivo editor que permite editar, modificar y desarrollar software.

modificar y desarrollar software.

Puede copiar pantalla en dos modos de alta resolución y controlar el uso del BIOS al Spectrum de 48 K.

Un precio único sorprendente para el Spectrum Plus 1.

Paquete de software Spectrum con inclusión:  
Ref. 651-PVP: 13.990 Ptas.

## NOVEDAD

## NOVEDAD



A partir del mes de Diciembre:

## RASTRILLO INFORMATICO

Una sección con increíbles OFERTAS, a un precio de saldo, de algunos productos que tienen un gran interés para el usuario.

¡No te pierdas las OFERTAS de Diciembre!.

# CONTRA TUS PEORES ENEMIGOS



En este emocionante juego  
de estrategia, tendrás  
que luchar contra los  
enemigos.



El mundo de los dinosaurios  
te ofrece un mundo  
de aventuras.



Meteo es el juego  
de estrategia más  
divertido de todos.



En este juego  
de estrategia  
destruye a los  
enemigos.



El equipo es el juego  
de estrategia más  
divertido de todos.



El mundo de los dinosaurios  
te ofrece un mundo  
de aventuras.

## GUN STICK

**¡SEIS**  
VIDEO-JUEGOS  
QUE SON SOLO  
EL PRINCIPIO!  
MEJORA TUS REFLEJOS,  
PON A PRUEBA TU DESTREZA  
Y DIVIERTETE  
AL MÁXIMO  
CON  
GUN-STICK;  
EL PERIFERICO  
IMPRESINDIBLE



CONEXION DIRECTA  
AL PORT DE JOYSTICK  
DE TU ORDENADOR

COMMODORE

SPECTRUM

AMSTRAD

MSX

PC





# UN CIRCO

## de vaqueros e indios

Hace apenas unos años que Daley Thompson levantó verdadero furor con el famoso Decathlon de Ocean. Era un juego de pruebas deportivas que inició una nueva línea de juegos hasta entonces desconocida; desde entonces no cesaron las pruebas deportivas: salto de trampolín, 100 metros lisos o lanzamiento de pértiga.



**A**hora, la presencia de este tipo de juegos ha cambiado: no importa, los juegos han sido cambiados de arriba a abajo y han sido reemplazados por saltos, pruebas y juegos de fuerza de otros (que ahora hasta están prácticamente extintos).

El juego que en otros momentos era muy común, se está perdiendo, pero Buffalo Bill's Rodeo Games, todo un homenaje a los populares personajes del Oeste americano que en 1993 organizó un espectáculo de circo basado en la vida del Oeste y que ha sido muy exitoso.

El juego se divide en dos pruebas: saltos y lanzamiento de pértiga. El juego se divide en dos pruebas: saltos y lanzamiento de pértiga. El juego se divide en dos pruebas: saltos y lanzamiento de pértiga.

### Lanzamiento de pértiga

Esta es la fase menos exigida de los dos y quizá la más difícil. Debe ser un juego de lanzamiento de pértiga en una línea que está girando y sobre la cual se encuentra una línea de lanzamiento. Como se ve, el juego es muy difícil, pero puede ser muy divertido.

### Tiro al blanco

Esta es la fase menos exigida de los dos y quizá la más difícil. Debe ser un juego de lanzamiento de pértiga en una línea que está girando y sobre la cual se encuentra una línea de lanzamiento. Como se ve, el juego es muy difícil, pero puede ser muy divertido.

Esta es la fase menos exigida de los dos y quizá la más difícil. Debe ser un juego de lanzamiento de pértiga en una línea que está girando y sobre la cual se encuentra una línea de lanzamiento. Como se ve, el juego es muy difícil, pero puede ser muy divertido.

### El rodeo

Esta es la fase menos exigida de los dos y quizá la más difícil. Debe ser un juego de lanzamiento de pértiga en una línea que está girando y sobre la cual se encuentra una línea de lanzamiento. Como se ve, el juego es muy difícil, pero puede ser muy divertido.







¿Qué  
sabes  
tú de  
JUEGOS?

# Elige tu videojuego 89

¿Te atreves a hacer la lista mas leída y representativa del mercado de videojuegos? La lista de **AMSTRAD OCIO**. Tu oportunidad.

¿Te divierte matar marcianos o prefieres hacer deporte con tu ordenador? ¿Te gustan los juegos de estrategia o prefieres la acción? ¿Das mas importancia a los graficos o le interesa la aventura?



Muy fácil. Rellena el cupon adjunto con tus cinco programas favoritos, envíalo a **AMSTRAD OCIO**, Aravaca, 22, 28040 Madrid, y participaras en el sorteo mensual de una impresora DMP 2000.

## ELIGE EL N° 1

Título \_\_\_\_\_ Compañía \_\_\_\_\_

MI nombre es: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_

C. P. \_\_\_\_\_ Ref. \_\_\_\_\_

Ordenador: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ Actividad: \_\_\_\_\_

¿Quieres ganar una impresora Amstrad DMP 2000?



# SIMULATION

*hits*

TU MEJOR OPCION

*Turbo Cup*



SPACE  
RACER

MA  
CH  
3



CON CADA PACK ADJUNTO UN JOYSTICK

Joystick MEGABLASTER de Romex para las versiones SPECTRUM + AMSTRAD CPC + AMIGA + ATARI ST  
Joystick SPEED KING IBM + joystick de Romex para las versiones PC 5% y 3%



SPECTRUM (cassette)	2.595	Ptas.
AMSTRAD (cassette)	3.595	12
AMSTRAD (disco)...	3.595	12
AMIGA y ATARI ST...	4.295	12
PC 5% y 3%	5.595	12



# SI YA HAS MONTADO EN GLOBO...



¡FEDERICO! el más divertido juego de construcción de la historia. En este juego, el jugador debe crear una ciudad a partir de bloques de construcción. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía, donde el jugador debe construir una ciudad que sea capaz de resistir los ataques de los enemigos. El juego es muy divertido y fácil de aprender. ¡Juega ahora mismo!



¡ROMMEL EL LEON DEL DESIERTO! el más divertido juego de construcción de la historia. En este juego, el jugador debe crear una ciudad a partir de bloques de construcción. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía, donde el jugador debe construir una ciudad que sea capaz de resistir los ataques de los enemigos. El juego es muy divertido y fácil de aprender. ¡Juega ahora mismo!

## ¡ENTRA AL JUEGO!

PC Y COMPATIBLES



El desarrollo de este juego ha sido financiado por el Ministerio de Cultura de España.